
GRANBLUE FANTASY
グランブルーファンタジー
GRAPHIC ARCHIVE



GRAPHIC ARCHIVE

いくつもの空を巡り、
約束の地、
星の島イスタルシアへ




大地が雲海を漂う、神に見捨てられし空の世界。
遥かな昔、《星の民》が圧倒的な力で 世界をその手中に収めたが、
空の民の抗戦に姿を消し、世界は再び安寧を謳歌していた。
神秘を奉る島《ザンクティンゼル》。
そこには、失踪した父の便りを手に、
約束の地へと旅立とうとする主人公がいた。
唯一の家族、羽根トカゲのビィが止めるのも聞かず、
歩み出そうとしたそのとき、孤島は炎に包まれた。
新興国家《エルステ帝国》の軍艦が空を埋め尽くし、
惨禍に飲まれる村で主人公は謎の少女、ルリアと出会う。
ふたりの邂逅に、星に堕とされし竜はついに目覚め、
歓喜の咆吼を上げるのだった。

GRANBLUE FANTASY
グランブルーファンタジー

GRAPHIC ARCHIVE



CONTENTS

Character
キャラクター

Job
ジョブ

Primal & Monster
星晶獣&モンスター

Weapon
武器

Airship
騎空艇

Background Images
背景画

Rough Sketch & Concept Art
ラフ画&コンセプトアート

Extra Contents
エクストラコンテンツ



Character
キャラクター

ルリア

LYRIA

CV：東山奈央　空の命運を握る少女







Profile

年齢：不明	身長：152cm
種族：ヒューマン	趣味：お歌、さんぽ
好き：カタリナと主人公	苦手：お化け

《星晶獣》を従える謎多き少女。自らの過去の記憶を持たず、その能力ゆえに《エルステ帝国》に囚われていたところを、護衛の騎士であるカタリナと共に脱走する。《星の民》の遺産である《星晶獣》を従え、命の危機に瀕した主人公と魂を共有することでその傷を癒すなど、不思議な力を秘めている。外の世界を知らず、多くの事に興味を示す好奇心旺盛な女の子。





原案ラフ画1



原案ラフ画2

Character

▷Story

ビィ VEE

CV：釘宮理恵 主人公を導く小さなパートナー

Profile

年齢：不明　**身長**：42cm（座ると37cm）
種族：不明　**趣味**：ひなたぼっこ
好き：リンゴ　**苦手**：乱暴な子供

主人公の運命を導く、羽が生えたトカゲのような謎の生物。リンゴが大好物。かわいい、小動物、トカゲなどと言われることが嫌い。

設定画

Hayao マスコットデザイン













カタリナ

CATALINA

CV：沢城みゆき　蒼の守護者

Character

▷Story

Profile

レアリティ：Sレア		**属性**：水	
年齢：24歳		**身長**：169cm	
種族：ヒューマン		**趣味**：刀剣収集	
好き：可愛いもの、小動物		**苦手**：虫、料理	

ルリアを守るため《エルステ帝国》に背いた女騎士。かつては帝国の忠実な騎士としてルリアの護衛を務める騎士だったが、帝国の謀略からルリアを守るため、主人公と共に進むことを決意する。愛剣「ルカ・ルサ」を巧みに操り、冷静で理知的な振る舞いは、とても頼りになる一方で、方向音痴や料理下手を仲間に指摘される一面も。

POSE2　線画





POSE1　線画

ラカム

RACKAM

CV：平田広明　蒼穹の案内人







Profile

レアリティ	Sレア	属性	火
年齢	29歳	身長	181cm
種族	ヒューマン	趣味	ダーツ、銃の手入れ
好き	昼寝	苦手	積極的な女性

《騎空艇》グランサイファーで大空を駆る空の男。類稀なる操舵技術を持ち、凄腕の操舵士として名を馳せるが、ある事故から空に出ることを拒絶するようになっていた。しかし、主人公との出会いを機に再び舵を握り、主人公の頼もしい仲間となる。ぶっきらぼうだが実は誰よりも面倒見が良く、世話好き。

POSE1　線画





POSE2　線画

イオ

CV：田村ゆかり　蒼心の少女

原案ラフ画



Profile

レアリティ	Sレア	属性	水
年齢	11歳	身長	131cm
種族	ヒューマン	趣味	おしゃれ
好き	師匠	苦手	おっさん

子供扱い厳禁の小さなレディ。ある日、忽然と姿を消した師匠を探し、《バルツ公国》を訪れた主人公と協力することになる。粘り強く物事を簡単に諦めたりはしないしっかり者だが、融通の利かない一面も。子供扱いされるのが嫌いで、「オトナの女性」に憧れている。

オイゲン

EUGEN

CV：藤原啓治 蒼烈の志士





Profile

レアリティ：Sレア	属性：土
年齢：50歳	身長：174cm
種族：ヒューマン	趣味：筋トレ、釣り
好き：甘いもの	苦手：赤ん坊

悔恨と戦う熟練の老兵。かつて、ラカムと共に空を翔けた騎空士だったが、現在は故郷アウギュステ列島にて傭兵として帝国と相対する。帝国の黒騎士とは特別な因縁があるが、老いを理由に向き合う事から逃げていたところで主人公と出会う。黒騎士との間に何があるのか明かすことはないが、立ち向かうと決意した老兵は、主人公とともに旅立つことを決意する。老獪な人物で、年期の入ったもの言いでよく人を煙に巻く。







POSE2 線画



POSE1 線画

ロゼッタ

CV：田中理恵　蒼界の守人





Profile

レアリティ：	Sレア	属性：	風
年齢：	不明	身長：	165cm
種族：	ヒューマン?	趣味：	植物の手入れ
好き：	魅力的な人（男女問わず）	苦手：	機械

旅を続ける主人公達の前に突如現れた謎の美女。主人公達が追う謎の真実を知っていることを匂わせるが、決して具体的に話すことはせず、傍観者に徹している。その正体は星晶獣ローズクイーンの化身であり、主人公達と敵対する黒騎士とも通じている。しかし、黒騎士の目的を知りつつも賛同しているわけではなく、自らの信念に基づいて主人公たちを導くために行動している。


POSE1　線画

POSE2　原案ラフ画


ヴィーラ

VIRA

CV：今井麻美　狂奔の忠騎







Profile

レアリティ：Sレア　属性：闇

利己的なれど騎士として、ひとりの女性に心を捧げた少女は騎士達の島にその身を置いた。されど心にはただひたすらに思いが募り、黒き情念となって少女を焼く。

POSE2　原案ラフ画



フェリ

FERRY

CV：米澤 円　幽想の少女







Profile

レアリティ： Sレア　**属性：** 光

霧に沈む小さな島に、少女はひとり祈りを捧げる。どうかかつての住人達に何者にも妨げられぬ安息の眠りを。どうか島を発ったか弱くも勇気ある命に永久の加護を。

POSE2 原案ラフ画



ノア NOA

CV：石川界人 星界の艇人





Profile

レアリティ：Sレア　属性：光

幼き約束をついに果たし、星の船頭は空へと漕ぎ出す。数々の憂いを微笑みの裏に隠しながらも、若き旅人達の未来に想いを馳せ、その行く末に幸多からんことを祈る。

POSE1 原案ラフ画



POSE2 線画



シェロカルテ

CV：加藤英美里

騎空士を相手によろず屋を営むちびっ子店長。店に来ればあらゆる旅の悩みを解決できると豪語しており、仕事や人材の斡旋、宿屋、酒場の経営など仕事は多岐にわたる。

原案ラフ画





スツルム

CV：伊藤かな恵

ドランクと共に放浪の旅を続ける寡黙な剣士。剣の道を究めること以外には無関心であり、その強さと仕事への忠実さから、裏社会では優れた仕事人として名を馳せている。

原案ラフ画



ドランク

CV：杉田智和

スツルムと共に放浪の旅を続けるよく喋る遊び人。いい加減な性格だが、人の思考や感情を読むことに長けており、冗談交じりの言動を用いて望む結果へと相手を誘導する。

原案ラフ画

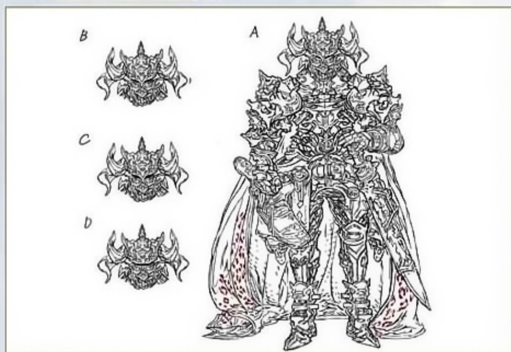




黒騎士
BLACK KNIGHT
CV：朴 璐美

最高顧問としてエルステ帝国を裏から操る謎の騎士。ルリアに似た能力を持つ少女を連れ、主人公達の前に度々姿を現しては試練と謎を残して去って行く。

原案ラフ画



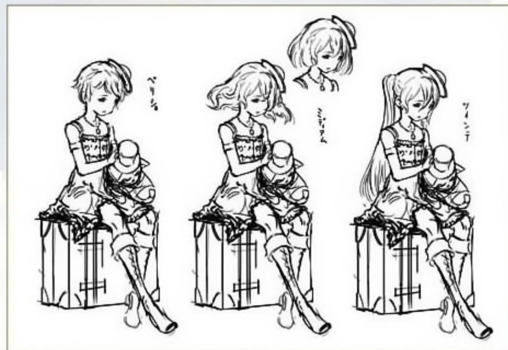


オルキス
ORCHIS
CV：茅原実里



黒騎士に連れられ各地に現れる少女。無感情で自ら口を開くことも少ない。ルリアに似た能力を持つが、その正体を知るのはエルステ帝国でもごく一部に限られている。

原案ラフ画



フリーシア
FREESIA
CV：甲斐田裕子

エルステ帝国の宰相を務める女性。エルステ帝国皇帝に心酔しており、黒騎士やオルキスを自らの手駒として使おうと目論む。目的のためならば手段を選ばず、民間人を犠牲にすることも厭わない。

原案ラフ画





フュリアス

FURIAS

CV：三瓶由布子

エルステ帝国の軍人であり、階級は少将。傲慢で非情であり、ハーヴィン族である自分の身長をコンプレックスに思っている。ポンメルンと同じく魔晶の使用者でもある。

原案ラフ画





ポンメルン

POMMERN

CV：横島 亘



エルステ帝国の軍人であり、階級は大尉。カタリナに国家機密であるルリアを連れ出されるという失態を演じて以来、主人公達への復讐に燃えている。

原案ラフ画



バラゴナ

BARAGONA

CV：置鮎龍太郎

空域を分断する大瘴流域を自由に行き来する七曜の騎士のひとりであり、その力は空域を超えて全空最強と名高い。紳士的な人物だが、幾つもの謎を抱えている。

原案ラフ画





MONIKA

モニカ

CV：辻あゆみ

全空の秩序を司る「秩序の騎空団」の中でも、ファータグランデ空域を担当する第四騎空艇団に所属する騎空士。階級は船団長補佐。以前は自らが第四騎空艇団の船団長を務めていたが、後輩の育成のためにその座を譲った。しかし、現在でもその実力は騎空団随一であり、団のエースと称されている。

原案ラフ画





LECIA

リーシャ

CV：川澄綾子



全空の秩序を司る「秩序の騎空団」の中でも、ファータグランデ空域を担当する第四騎空艇団に所属する騎空士。階級は船団長。団長では「秩序の騎空団」全体の長である団長と呼称が重なってしまうため、皆からは船長と呼ばれている。「秩序の騎空団」団長である碧の騎士の娘であり、その責任を誰よりも重く受け止めている。

原案ラフ画



TZAKA THE GREAT

ザカ大公

CV：齋藤志郎

鉄鋼業で栄えるドラフ族の国家、バルツ公国の大公。イオの魔法の師匠でもあり、職人としての才に恵まれるドラフ族でありながら、魔法に対しても深い知識を持っている。

原案ラフ画





WALDER

ウェルダー

CV：山口勝平　フォレストレンジャー

Profile

レアリティ：レア　**属性**：土

勇猛な戦士は、一族の誇りを掲げ、不埒者から森を守る。森に眠る、大切な友の目覚めはまだ遠く、再び会えるその日のために、青年は世界の物語をなぞる。

POSE1 原案ラフ画



POSE1 線画





POSE2 線画

DE LA FILLE

レ・フィーエ

CV：斎藤千和　七宝石の姫

Profile

レアリティ：SSレア　**属性：**光

貴石の姫君は宝石境にあふれる輝き全てを従えたが、たった一つだけ、淡い光が姫の手をすり抜けた。遊色の心がそれを求めたとき、姫は大空への旅に出る。

POSE1 原案ラフ画





POSE2 原案ラフ画

NEZAHUALPILLI

ネツァワルピリ

CV：小杉十郎太 夜明けの鷲王

Profile

レアリティ：SSレア　**属性：**風

翼の王は終末を予言されし一族に夜明けをもたらすため、未知の力を求めて諸国をめぐる。頼りがいのある豪快な性格だが、翼の一族として致命的な弱点を秘めている。





POSE1　原案ラフ画



POSE2　原案ラフ画

LADY GREY

レディ・グレイ

CV：折笠 愛　心眼の双葬女

Character

▷Battle

Profile

レアリティ：SSレア　属性：闇

真実の愛は黄泉の彼方に。死してなお強くなる愛情ゆえに、彼女は死霊を操る術を身に付けた。されどその背に悲壮感はなく、淑女として常に晴れやかな笑顔を浮かべる。

POSE1 線画



POSE2 線画



リリィ LILY

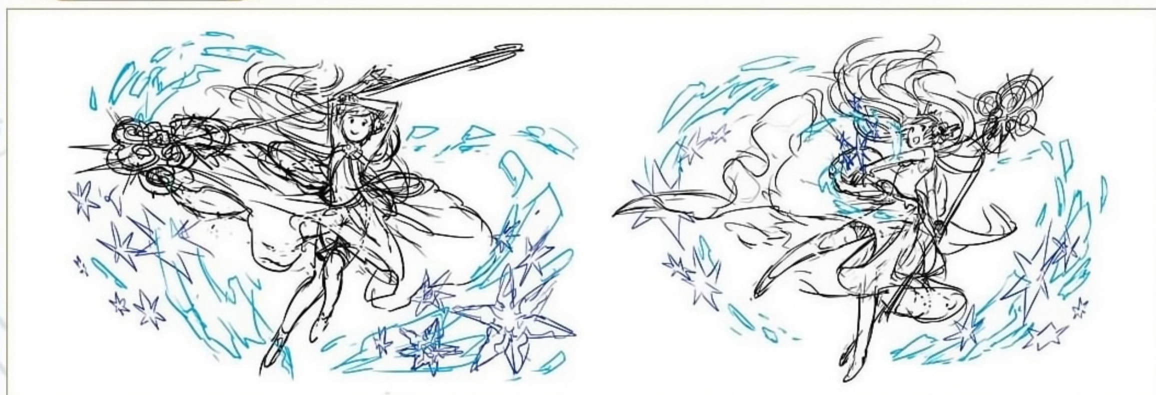
CV：井口裕香　氷国の希望

Profile

レアリティ：SSレア　属性：水

永遠に白き大地で、幼き姫はその命ある限り安寧の祈りを捧げ続ける。気丈なる姫の頬に涙はないが、その最奥は咲き乱れる花々への消せない憧憬に満ちていた。

POSE2 原案ラフ画



ノイシュ

NAOISE

CV：井上 剛　楔騎士

Profile

レアリティ：Sレア　属性：光

騎士のあるべき姿を信じ、ただひたすらに国に尽くした日々は王の嫉妬によって終わりを告げた。見失った道を探し、喪った多くの命を弔うため、騎士は巡礼の旅を続ける。

設定画



POSE1　原案ラフ画





POSE2　原案ラフ画

TELUSE

テレーズ

CV：小林ゆう　優婉の決闘者





Profile

レアリティ：Sレア　属性：水

凛々しきデュエリストは鮮やかな勝利で観衆を熱狂の渦に巻き込む。しかし、華やかな彼女とは比べものにならない普段の可憐な姿を知る者は数少ない。

POSE2 原案ラフ画





POSE1 原案ラフ画

RICHARD

リチャード

CV：木村良平 シティギャンブラー

Profile

レアリティ：レア　属性：水

派手な衣装に身を包み、出目に賭けるは一夜の夢。今日の不幸で明日の賭場を生きる彼に恐れるものなどありはしないが、帰路には必ず犬の居ない通りを選ぶ。





POSE1 線画

POSE2 原案ラフ画





POSE2 線画



アレク ALEC

CV：潘めぐみ　炎雷の申し子

Profile

レアリティ： Sレア　**属性：** 火

その身に余る異能の力は少年の人生観を大きく変えた。しかし、雷の如き瞬発力と、炎のような激しさは生来のものであり、斜に構えながらも熱い正義感は決して失わない。

POSE2 原案ラフ画







POSE1 線画



POSE2 線画



FARRAH

ファラ

CV：伊瀬茉莉也　スクワイアガール

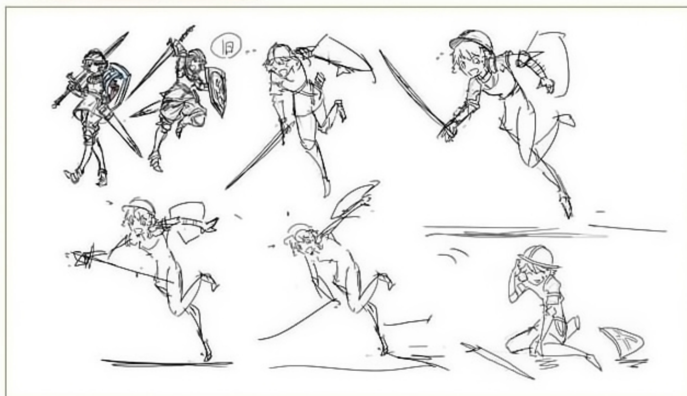
Profile

レアリティ：レア　**属性：**土

全ては大好きな先輩のために。少女の心にいつだって迷いはなく、余計な思考も必要ない。水満ちる島で得た思わぬ再会に、少女は一切の躊躇なく空へと旅立った。



POSE2 原案ラフ画





盾 設定画

HERNAL

ヘルナル

CV：鈴木達央　エルーンの漂泊者

Profile

レアリティ：Sレア　属性：風

流浪の旅を続ける彼にとって、行く先々の美女に声をかけるのはもはや習性のようなもの。お調子者で束縛を嫌うが、旅を共にしていた踊り子には大人しく叱られる。


POSE2　原案ラフ画

POSE1　線画



POSE2　線画

Character
▷Battle

ガイーヌ

GAYNE

CV：中原麻衣　曲刀の踊子









Profile

レアリティ：Sレア　**属性**：土

人々を魅了する踊り子は、夢幻の如く美しき剣の舞を披露する。蠱惑的な舞と違い、彼女自身は恥じらいに満ちているが、その奥ゆかしさが舞の人気の秘訣でもある。



POSE1　線画

POSE2　原案ラフ画



MARY

マリー

CV：長谷川明子　ルインエクスプローラー

Profile

レアリティ：レア　属性：火

大きな鞄にあふれる好奇心を詰め込んで、あちらこちらと飛び回る。どんな難関が待ち受けていようとも、求めるのは古代遺跡に眠るロマン？　いいえ、欲しいのはお宝です！

POSE2　原案ラフ画



HAZEN

ヘイゼン

CV：浜田賢二 ウィンドプリースト





Profile

レアリティ： レア　**属性：** 風

どんな説法よりもよく効く手段として、彼は鋼鉄の如き拳を選んだ。その鉄拳は愛ゆえにであり、全ての人々、全ての魔物に対して、常に慈しみをもって接している。

POSE2 原案ラフ画



POSE1 線画



アンナ ANNA

CV：いのくちゆか　ブラックウィッチ

Profile

レアリティ：レア　属性：火

暗き森に住む魔女は話し相手を探していた。しかし、怪しげな森に足を踏み入る者などなく、気づけば少女は、ずっと寄り添ってきたぬいぐるみを最高の友としていた。

POSE1 線画





POSE2 線画

POSE2 原案ラフ画



JASMINE

ジャスミン

CV：後藤沙緒里 ハーバリスト

Profile

レアリティ：レア　属性：土

森で生まれ育った少女は常に木々や自然と対話を続けてきた。大地の如く穏やかに皆を見守るが、時折、常人にはついていけない独特の感覚を発揮する。

POSE1 原案ラフ画



POSE2 原案ラフ画



ゼヘク ZEHEK

CV：KENN　アーリーブランド

Profile

レアリティ：レア　属性：闇

その身体からあふれる魔力は、時に蛍火の如く妖しく煌めく。しかし、それは特殊な魔法による病の影響であり、己を蝕む病魔を克服する術を求め、青年は空を巡る。

POSE1　原案ラフ画



POSE2　線画





POSE2　原案ラフ画

ロザミア

CV：石川由依　ヘクスナイト



Profile

レアリティ：レア　**属性：**光

かつてエルステ帝国に誓った忠誠は、帝国の正義の意味を知ったとき粉々に砕け散った。しかし、その身はすでに戦うためのものであり、仮面に素顔を隠して世界を流浪する。

設定画





リアル絵とデフォルメで胸回りのディティールに解釈の違いがあるため、デフォルメの方の印象を優先して作画しています。

POSE2　原案ラフ画



アビー

ABBY

CV：加藤英美里　アックスガール





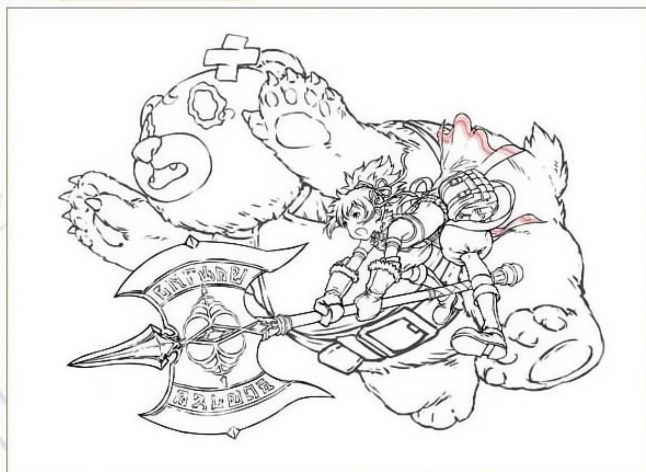


Profile

レアリティ：Sレア　属性：火

巨大な熊の相棒、ムンちゃんと共に各地を旅する。ムンちゃんとは種族を超えた固い絆で結ばれており、ふたりで幾つもの冒険を経験してきた。

POSE2 線画



POSE1 原案ラフ画



マイシェラ

MISHRA

CV：井上喜久子　古都の箴警告









Profile

レアリティ：Sレア　**属性**：水

全てを識り、世界に飽いた大魔術師は、星の民が残した古代の魔法「ルーン」に魅せられた。自ら証明した魔術そのものの死を覆すため、彼女は今日も未知を侵し続ける。

POSE2　原案ラフ画





設定画

アレーティア

ALTHEIA

CV：大塚周夫 剣の賢者



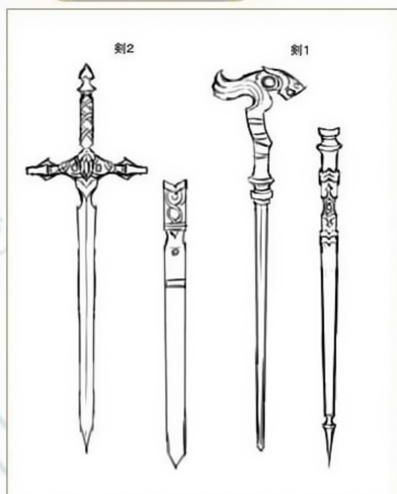


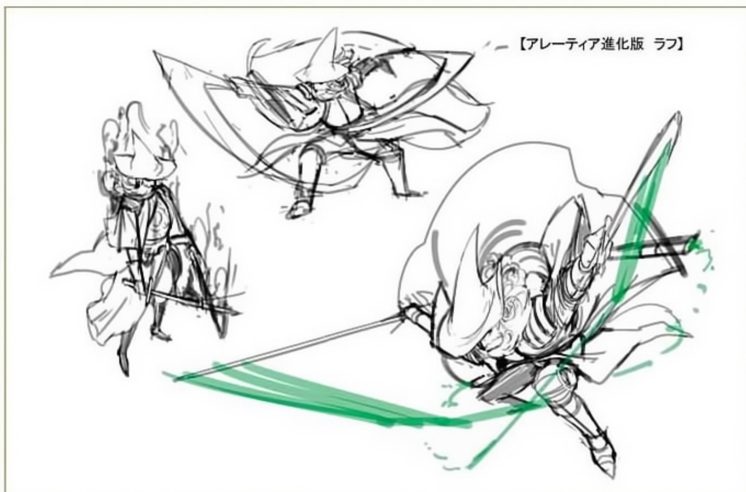
Profile

レアリティ：SSレア　属性：土

幾年の長い旅路で世界に名を馳せ、各地に刻んだ伝説は数知れず。それでもなお衰えぬ探究心で空を駆ける老獪に、読めぬものがあるのならただ一つ息子の心だけ。

武器 設定画





POSE2 原案ラフ画

GAWAIN

ガウェイン

CV：関 智一　矜持の甲冑

Profile

レアリティ：SSレア　属性：風

己の力に過信した青年は挑んではならぬ相手に刃を向けた。そうして受けた呪いを解くべく、青年は善意なき善行を積む。その戒めの意味は青年の心に遠く、なかなか呪いは解けそうにない。





POSE1 線画



POSE2 原案ラフ画

ANGE

アンジェ

CV：小林沙苗 ダンスールノーブル





Profile

レアリティ： Sレア　**属性：** 水

いつかは憧れの王子様のように。少女が目指す理想の姿は、誰よりも素敵な王子様。凛々しくあろうと振る舞う彼女だが、本当は運命の出会いを信じる夢見る女の子。



原案ラフ画

POSE1 線画



POSE2 線画



LAMRETTA

ラムレッダ

CV：明坂聡美 酒仙の修道女

Profile

レアリティ：Sレア　**属性：**土

酒で濁すはくり返す別れか、はたまた過去の悔恨か。酒精の香りに誘われ、今日も今日とて百薬の長をあおり続ける。その千鳥足は、果たして何処にたどり着くのか。



POSE2 原案ラフ画



エシオ

ESO

CV：楠 大典　スカイトライブ





Profile

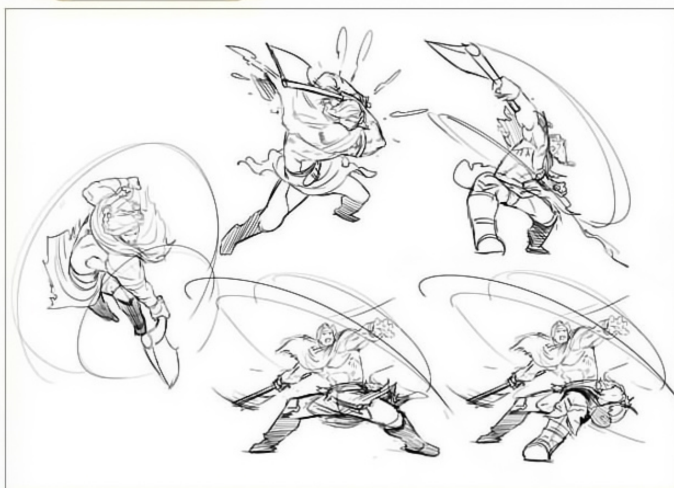
レアリティ： レア　**属性：** 風

勇気の証を手に入れるため、先の見えぬ不安をもその大斧で切り開く。しかし、真の正義を貫く戦士として乗り越えるべき困難は尽きることなく立ち塞がる。



POSE2 線画

POSE2 原案ラフ画



GALADAR

ガラドア

CV：廣田行生 ドラブンガード





Profile

レアリティ：レア　属性：土

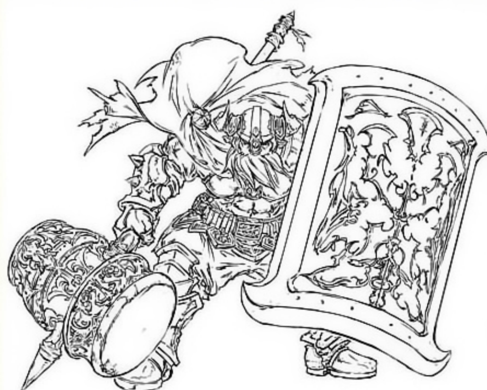
屈強なドラフの巨体が生み出すのは、精巧で繊細な数々の武具。名工の織りなす匠の技は、欠けた剣にも息吹を吹き込む。



設定画



POSE2 線画



スタン

STAN

CV：増田俊樹 オネストブレイバー

Profile

レアリティ：レア　属性：風

震える脚を叱咤して、見知らぬ世界へ飛び出した。時に逃げ帰りたくなるけれど、彼はどうにか踏み止まる。大切な人を守れる男になるために、彼は怯えつつも敵に立ち向かうのだ。

POSE2 原案ラフ画



ジェシカ
JESSICA

CV：瀬戸麻沙美　清爽の銃士





Profile

レアリティ： Sレア　**属性：** 火

柔らかな物腰に似合わぬ武骨な得物は、彼女の決意の固さを示す。奪われた弟を探し求めて旅と戦いを続ける日々の中、彼女は弟にそうしたように仲間たちの世話を焼く。

POSE2　原案ラフ画







アリーザ

ALIZA

CV：高森奈津美 炎舞の紅脚





Profile

レアリティ：Sレア　属性：火

不自由のない暮らしは窮屈で、本当の自分ではいられなかった。だからアリーザはしがらみを捨て、我が身と鍛えた技を頼りに戦いと自由渦巻く冒険へ飛び出したのだ。





POSE1 原案ラフ画



ウラムヌラン

ULAMNURAN

CV：村瀬 歩　創笑の大道芸人

Profile

レアリティ：Sレア　属性：水

世界に散らばる悲しみを、1つでも多く癒そうと青年は旅に出た。熟達した技と裏腹の不器用さは時に自身や仲間を困らせる。けれどそれさえ愛嬌にして、彼は笑顔を届けるのだ。





原案ラフ画





線画

ユエル YUEL

CV：植田佳奈　千年を探す者









Profile

レアリティ： SSレア　**属性：** 火

仕える王家の復興のため、千年の歴史を刻む宝物を求めて少女は旅立つ。感動と驚きが溢れる世界に好奇心はかきたてられ、彼女は今日もまた進むべき道からそれていくのだった。

POSE2　原案ラフ画



ALTAIR

アルタイル

CV：小野大輔　銀の軍師

Profile

レアリティ： SSレア　**属性：** 水

当代随一と謳われた若き軍師が求めたのは、古からのメッセージ。歴史を紐解き過去からの意思を受け継いで、己の未来を手繰り寄せる。

POSE2 原案ラフ画



▷Battle

DANUA

ダヌア

CV：ささきのぞみ　降魔の操者



Profile

レアリティ： Sレア　**属性：** 闇

両親と兄の命が奪われた時、彼女は声を失った。幸せな日々の残滓を宿す人形たちと共に、ダヌアは家族の魂を口寄せする方法と、彼らを殺した者を探し求める。





POSE2　原案ラフ画



SORIZ

ソリッズ

CV：小山力也　岩拳の老兵

Profile

レアリティ：Sレア　属性：土

百戦錬磨の老兵は、その半生の果てに己の肉体のみを頼りとする闘いの境地へとたどり着いた。岩をも砕く激しい修練の合間に、湯煙の先に広がる楽園を見る。

POSE1 原案ラフ画



POSE2 原案ラフ画



ライアン

RYAN

CV：浅沼晋太郎　アクスウォーリアー

Character

▷Battle

Profile

レアリティ：レア　**属性：**火

今日も今日とて無骨な戦士は愛する妹のため斧を振るう。牧歌的な生活を望む本人とは裏腹に、その斧の冴えは先祖より受け継ぐ戦士としての天稟をのぞかせていた。

POSE2　線画





POSE1　線画

POSE2　原案ラフ画



HERJA

ヘリヤ

CV：寿美菜子 レディマーセナリー



Profile

レアリティ：レア　属性：土

女だてらに傭兵団を率いる姿からは手にした剣同様、飾りっ気のない無骨な印象を受ける。しかし、その心には幾度となく恋の花が咲き、その想いを振り払うべく鍛錬に打ち込む。





POSE2 原案ラフ画



カリオストロ

CV：丹下 桜　開闢の錬金術師

Character

▷Battle

Profile

レアリティ： SSレア　**属性：** 土

稀代の天才は世界に新たな道を拓き、悠久を越えるべく自らの身体を理想へと乗り換えた。永き封印より目覚めし開祖は、その興味の赴くままに再び世界を解き明かす。



設定画





CHARLOTTA

シャルロッテ

CV：名塚佳織　小さな聖騎士

Profile

レアリティ：SSレア　属性：水

聖なる誓いを胸に聖騎士は己の体躯に似合わぬ剣を振るう。誉れ高き聖騎士団の団長として申し分ない素質を持つが、唯一、どうにも伸びぬ身長が彼女の頭を悩ませていた。

POSE2　原案ラフ画



SARUNAN

サルナーン

CV：浪川大輔 禁呪の恋人

Profile

レアリティ： SSレア　**属性：** 光

儚き精霊に恋い焦がれた青年は、彼女の危機に躊躇いなく禁じられた呪いを行使した。常人の目には映らなくとも、彼の目には確かに愛する精霊の姿が焼き付いている。



設定画







MAGISA

マギサ

CV：大原さやか ウィッチクラフト



Profile

レアリティ： SSレア　　**属性：** 火

妖艶なる魔女は夜毎の夢に未知を見る。ある夜の夢枕に映った星に焦がれた魔女は蒼の少女を探し求め、その空の果てに得た出会いは、魔女にも見えぬ可能性を孕んでいた。

POSE2　原案ラフ画







サラ SARA

CV：大亀あすか 砂神の巫女

Profile

レアリティ：Sレア　属性：土

砂塵舞う小国を救う要として生を受けた少女。国を襲う霖雨の天災に少女は自らの運命を悟る。痛ましい覚悟をその幼い笑みの裏に秘め、少女は騎士と共に旅を始める。



POSE2 原案ラフ画



VOLEMIA

ボレミア

CV：嶋村 侑　デザートガーディアン

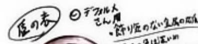


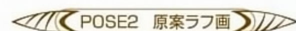


Profile

レアリティ： レア　**属性：** 土

砂神の巫女にその道を捧げる忠義の騎士。救国がための確たる絶望を前に騎士は幼い希望を救うすべを持たず、それゆえその暖かな真意を隠して非情を貫く。


設定画


POSE2　原案ラフ画

ジン JIN

CV：安元洋貴　救国の浪客







▷Battle

Profile

レアリティ： Sレア　**属性：** 土

砂塵の国を救うべく立ち上がったさすらいの剣客。しかし、純粋な憧れを抱く心は悪しき陰謀に利用され、その刃は無情にも圧倒的な脅威として巫女の行く手に立ち塞がった。

設定画





POSE2 原案ラフ画

ELMOTT

エルモート

CV：柿原徹也　炎獄の葬送者

Profile

レアリティ：Sレア　属性：火

絢爛たる炎に魅せられた青年は己が瞳に映る全てを焼き尽くす。悪漢に見られようとも弁解はしないが、その性根に歪みはなく、小さな子供への慈しみは忘れない。

POSE1 線画



POSE2 線画



ウィル WILL

CV：岸尾だいすけ　イービルハンター





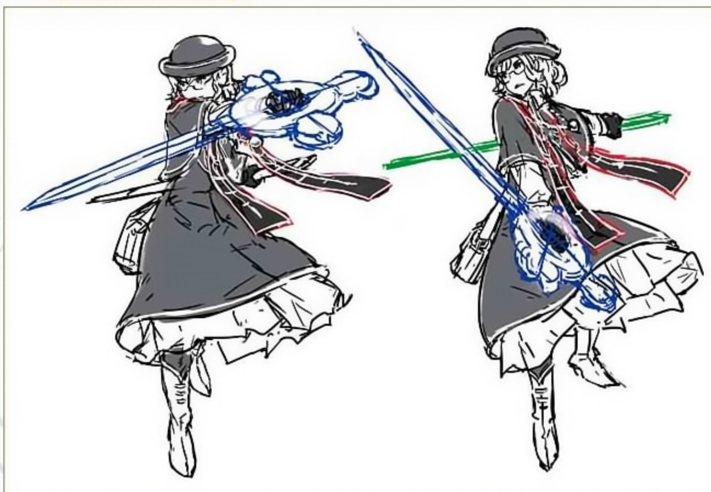


Profile

レアリティ：レア　属性：闇

2つの顔を使い分ける聖職者は、良くも悪くも一切の妥協を許さない。それは裁きを受ける悪人にとっては脅威であり、寵愛を受ける魔物にとってもまた脅威である。

POSE2 原案ラフ画



設定画



PETRA

ペトラ

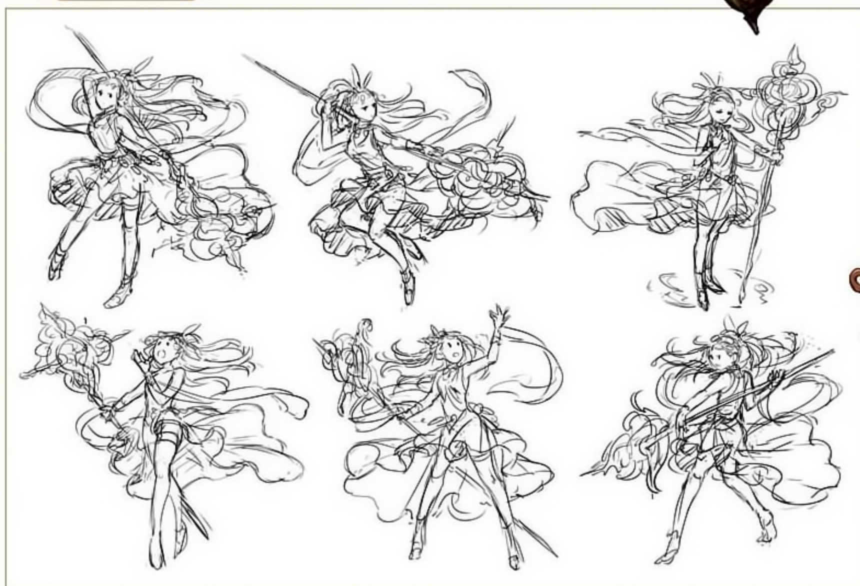
CV：桑島法子　ウィンドシャーマン

Profile

レアリティ： レア　**属性：** 風

風に祈り、風と生きる風祷師の少女は、古より伝わる自分達のあるべき姿に思い悩む。少女は真の風祷師として風の如く自由に生きることを選び、誘いの手を力強く握る。

原案ラフ画





スーテラ SUTERA

CV：伊藤 静　神箭の射手

Profile

レアリティ：Sレア　属性：風

姉を想い、家族を想い神殿の守り人は村を飛び出す。見るもの全ての新鮮さに戸惑い、心に大きな不安の雲を抱えながらも、空に消えた尊敬する姉の行方を追う。

POSE2 原案ラフ画



メーテラ

CV：柚木涼香　天稟の射手





Profile

レアリティ：SSレア　　属性：風

彼女自身の突飛さを示すようにその身体は軽やかに宙を舞う。彼女の持つ飛翔と魔弓の天資は故郷の村で収まるようなものではなく、刺激と色を求めて空の世界を飛び回る。

POSE2 原案ラフ画



設定画



エルタ

ELTA

CV：蒼井翔太　ワンダラーミンストレル



Profile

レアリティ：Sレア　属性：風

隣人の幸せを願う吟遊詩人は心に残る旋律を頼りに空の世界へと旅に出た。自らに足りぬものに思い悩みながらも、わずかな勇気を音色に変えて今日も歌を口ずさむ。



POSE1　原案ラフ画



POSE2　原案ラフ画



SELFIRA

セレフィラ

CV：日笠陽子　誘夢の奏者

Profile

レアリティ：Sレア　属性：風

受け継がれし旋律と誇りを胸に、少女は気ままな空の旅を夢見る。されど蛇神の村には逃れられぬ宿命があり、老騎空士の思い出に心を躍らせながらも村に留まり続けていた。





POSE1　線画



POSE2　線画



KEEHAR

キハール

CV：麦人　坦懐なる老騎空士





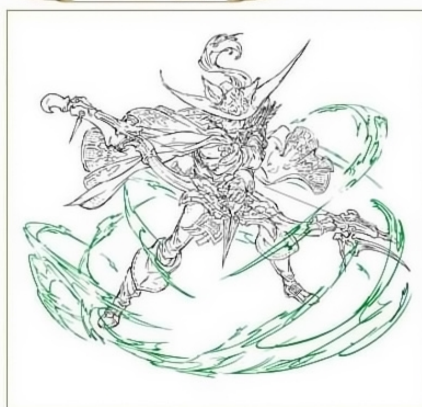
Profile

レアリティ：Sレア　**属性**：風

かつて伝説の吟遊騎空団の護衛を務めた老練の騎空士。その弓の腕は未だ衰えておらず、一矢で魔物を射抜く。老公は新たな冒険を求め、再び空の旅に出る。




POSE2　原案ラフ画

POSE2　線画


フェザー

FEATHER

CV：斉藤壮馬 レックレスファイター









Profile

レアリティ：レア　属性：光

拳と拳が奏でる撃音に少年は魂の声を聴く。熱き魂は熱き友と忘れられぬ夢を追い求め、無謀と笑われようとも少年は拳を通して語り合うことを決して諦めはしない。

POSE1 線画





POSE2 線画

原案ラフ画



SERUEL
セルエル

CV：森川智之 亡国の血脈





Profile

レアリティ：SSレア　**属性：**光

滅んだ祖国を再び興し、王子は旅路についた。滅国の元凶とされるのは、己の半身とさえ言える友であった。輝きの剣を手に、王子は戦う。友の汚名を雪ぎ、その肩を再び抱くために。

POSE1 原案ラフ画





POSE2 原案ラフ画

EZECRAIN

エゼクレイン

CV：津田健次郎 グラッジスウィンドラー





Profile

レアリティ：Sレア　**属性**：火

一族の平和を取り戻すため、怒りと決意を胸に行く。神秘の石の輝きは、仇敵を倒せと青年を導く。悪党から奪った金品を弱者に分け与える事もあるが、そんなものは、ただのついでだ。

POSE2　原案ラフ画



カタリナ（水着Ver.）

CV：沢城みゆき　白砂の守護者







Profile

レアリティ：Sレア　属性：水

照りつける日差しにさすがの騎士もその身を覆う鎧を脱ぎ捨てた。その柔肌は多くの者の目を惹きつけるが、赤みのさした顔に笑みはなく、決して己が剣を置くことはなかった。

POSE2 原案ラフ画



イオ（水着Ver.）

CV：田村ゆかり　真夏の小さなレディ

Profile

レアリティ：SSレア　属性：火

夜空を彩る華のように、少女は来る季節に鮮やかに咲く。旅の装いを脱ぎ捨て仲間と共に波と戯れるうちに、心躍る思い出に包まれながら、いつしか少女は幼い寝顔を浮かべていた。

POSE1 線画



POSE2 原案ラフ画



Character

▷Battle

アンナ(水着Ver.)

CV:いのくちゆか サマーブラックウィッチ

Profile

レアリティ:レア 属性:火

夏の日差しに照らされ、魔女はローブを脱ぎ捨てた。白い肌を初めて人に見せることに戸惑いながら、波の飛沫と戯れる。少しひりつく日焼けの跡も、彼女の素敵な思い出である。





POSE1 原案ラフ画



POSE2 原案ラフ画



レ・フィーエ(水着Ver.)

CV：斉藤千和　七宝石の夏姫

Profile

レアリティ：SSレア　　属性：光

燦々と注ぐ陽光に貴石の姫の心は躍る。宝石境を治める一族として宝石と並び称される蒼穹の海岸線を素直に称えることは出来ないが、海を満喫するための備えにぬかりはない。

POSE1 原案ラフ画



POSE2 線画



ウェルダー（水着Ver.）

CV：山口勝平　オーシャンレンジャー







Profile

レアリティ：レア　属性：土

勇猛なる戦士は装いを新たに蒼く輝く海辺へと降り立つ。慣れぬ波間に浮き輪を手放すことは出来ないが、いつか目覚める友に語るべく、新たな伝説を刻んでいく。



POSE2　原案ラフ画



ヘルナル（水着Ver.）

CV：鈴木達央 エルーンの夏男

Profile

レアリティ：Sレア　属性：風

日差しの下で戯れる浜辺の美女を追いかけ、彼の姿は波打ち際に揺れる。その耳に届く海と美女の声に応え、彼は装いを海のものへと変えた。

POSE2 原案ラフ画



ジェシカ（水着Ver.）

CV：瀬戸麻沙美 朱炎の銃士







Profile

レアリティ： Sレア　**属性：** 火

思わぬ依頼に水着をまとった銃士のはにかんだ笑みは、見る者全てを魅了する。されど無骨な得物を手放すことはなく、悲鳴を聞けば真っ先に駆けつけ敵を穿つ。

POSE2 原案ラフ画



MARY

マリー（水着Ver.）

CV：長谷川明子　真夏のトレジャーハンター





Profile

レアリティ：レア　　属性：火

陽光に光る波飛沫を前にしようとも、トレジャーハンターの瞳には真珠の煌めきだけが映る。その輝きに触れるため、水着をまとい砂浜の戦いへと臨む。

POSE2　原案ラフ画



シグ SIG

CV：生天目仁美　コーストミリティア









Profile

レアリティ：Sレア　**属性**：水

紺碧に広がる雲海に獲物を求めて彼女たちは船を出す。八雲の波を悠々と越えるその漁を邪魔しよう者は、曲刀の錆となって青雲の彼方に消えることとなる。

POSE2　原案ラフ画



POSE1　線画



フィーナ

FEENA

CV：戸松 遥　ゴブリンハンター

Profile

レアリティ： Sレア　**属性：** 風

飽くなき好奇心を満たすべく、右へ左へ世界を巡る。いつしかその名は手練れの傭兵として世界に轟き、最強無敵の伝説の元、高らかに名乗りを上げる。

POSE1 線画



POSE2 線画



LUCIUS

ルシウス

CV：子安武人　ゴブリンスレイヤー







Profile

レアリティ：Sレア　属性：闇

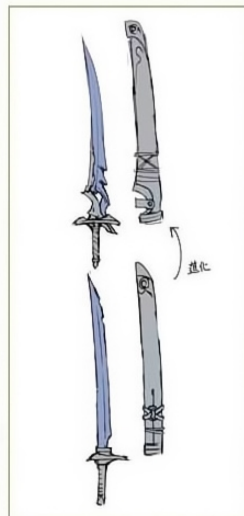
己がその身を刃とし、母の仇たる悪鬼どもを殲滅せんと、復讐の炎を燃やす。絶えることのない憎しみに突き動かされ、欠けた剣を振るう姿は、人の身ならざる存在を思わせる。

POSE1　原案ラフ画



POSE2　原案ラフ画





武器　設定画

TEENA

ティィナ

CV：堀江由衣　ゴブリンキラー

Profile

レアリティ：Sレア　属性：火

己が魔法の揺らめく炎に亡き母親の面影を見る。懐かしき魔法に成長を誓い、尊くも非情になりきれぬ心を抱えながら、復讐に燃える兄と共に忘れえぬ仇敵へと挑む。





原案ラフ画



CERBERUS

ケルベロス

CV：喜多村英梨　冥界の番犬

Profile

レアリティ：SSレア　属性：闇

打ち捨てられた魔法陣より現れしは、三つ首を持つ冥府の監視者。己が使命に忠を尽くしながらも、またとない機会を楽しむべく、目新しき世界をそぞろ歩く。

POSE1 線画



POSE2 線画



ターニャ

TANYA

CV：諏訪彩花　シャドウエンフォーサー

Profile

レアリティ：レア　**属性：**闇

儚い言葉は闇夜に紛れ、舌先から離れた意思は伝わることなく淡く消える。人と繋がれぬ寂しさを癒すように抱く形見の刃は、自責に濡れる心になお冷たい。

POSE1　原案ラフ画



POSE2　原案ラフ画



Character

▷Battle

アギエルバ

AGIELBA

CV：石塚運昇　暁の大刀





Profile

レアリティ：SSレア　属性：火

比類なき最強の傭兵として、その名は空に高く轟く。何よりも契約を重んじる姿は時として冷たくも映るが、愛娘を前にすれば、途端にその頬も心も大きく緩む。



POSE1 原案ラフ画



POSE2 原案ラフ画



ARUSHA

アルシャ

CV：折笠富美子　叡智の守り人

Profile

レアリティ：Sレア　属性：光

あらゆる書を収める叡智の殿堂の命を受け、彼女は凛と空を駆ける。智を求めるその姿勢に妥協はなく、空の果てでのその先にあるまだ見ぬ世界に幻の書を夢見る。

POSE1 線画



POSE2 線画



設定画



ダエッタ

DAETTA

CV：小岩井ことり　アイアンストライク

Profile

レアリティ：レア　属性：光

己の思う弱点を覆うべく、少女は誰にも負けぬ個性を求める。しかし、その弱点は少女の愛嬌であり、分かり合うことの出来た友と並んで、冒険への一歩を踏み出す。

POSE2 原案ラフ画



ミムルメモル

MIMLEMEMEL

CV：小林由美子 気ままな笛奏者



Profile

レアリティ：Sレア　属性：風

笛の音は迷いの森を軽やかに駆ける。少女は決して多くを語らず、多くは謎に包まれているが、その笛が響かせる旋律はどんな言葉よりも雄弁に少女の心を物語っていた。

設定画



POSE1 原案ラフ画



ユーリ JURI

CV：古川 慎 焦熱の帝国魂






Profile

レアリティ： Sレア　**属性：** 土

若き兵士は自らの信念に己が魂を燃やす。しかし、ふとした瞬間に芽生えた思いは運命を糧に大きく成長し、真実との対面を余儀なくされた彼の新たな道標となる。



設定画



POSE2 原案ラフ画



ファラ

FARRAH

CV：伊瀬茉莉也 騎士修行中



Profile

レアリティ： Sレア　**属性：** 土

惑う少女は岐路に立つ。その道に標はなく、果ても決して見えることはない。しかし、いつだって彼女が選んできたものはたった一つの憧れであり、その信念こそが彼女を高く導く。

設定画

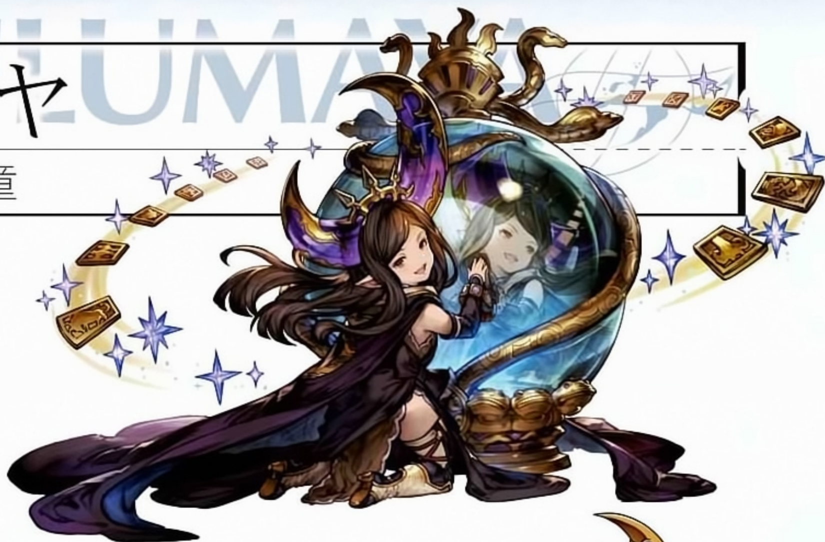




POSE2　原案ラフ画

アルルメイヤ

CV：坂本真綾　神託の妖童



Profile

レアリティ：SSレア　**属性**：土

澄みきった球面に彼女は未来を幻視する。その瞳に映る運命は託宣ともされる絶対のものだが、舌先を離れ、人々を歓喜させるその言葉の重みに、時として彼女は心を淀ませる。







POSE2 原案ラフ画



設定画



Character

▷Battle

DELIFORD

デリフォード

CV：三宅健太 スピアナイト







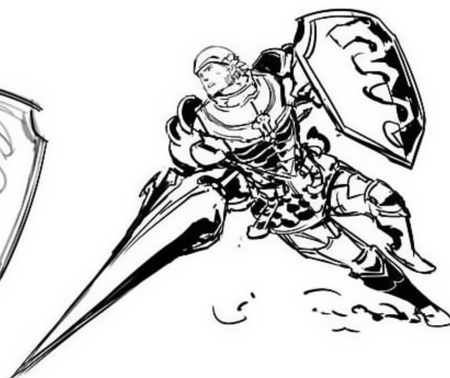
Profile

レアリティ： レア　**属性：** 水

その槍に受けた誉れはすでに遠く、されど矜持は当時のままに。身体の節々に老いを感じながらも、年長者として貫くべき道を曲げることは決してない。

POSE2 原案ラフ画







シャルロッテ(ハロウィンVer.)

CV：名塚佳織　トリックパラディン

Profile

レアリティ： SSレア　**属性：** 光

装いを新たに小さな聖騎士は祭りの夜へと躍り出る。自ら祭りの遊びに興じることは決してないものの、いつの間にか彼女の元にはたくさんのお菓子が集まっていた。

POSE1　原案ラフ画





POSE2　原案ラフ画

アンジエ（ハロウィンVer.）

CV：小林沙苗　ハロウィンプランス

Profile

レアリティ：Sレア　属性：闇

意気揚々とマントを翻し、少女は祭りに心躍らせる。身にまとうのは仮初の衣装でしかないが、その心には確かに、淑女を想う王子様としての心意気が宿っていた。

POSE2 線画



POSE1 線画



レナ LENNA

CV：能登麻美子　花創の術師







Profile

レアリティ：SSレア　属性：風

幼き頃の想いによって、重荷を背負う事となった淑女。彼女は怒り、悲しみ、悔やんで、最後に微笑むことを選んだ。だから花を咲かせて祈るのだ。見知らぬ人よ、どうか幸福にと。

POSE1 原案ラフ画



POSE2 原案ラフ画



メルゥ

MELLEAU

CV：豊崎愛生　蛮愁の稀人





設定画



Profile

レアリティ： SSレア　**属性：** 土

得体の知れない相棒の背に跨り、少女は今日も気ままにそぞろ歩く。ふたりの間に言葉は無いが、共に過ごした長い時こそが、何より雄弁にふたりの絆を証明していた。

POSE2　原案ラフ画



アステール

ASTER

CV：種田梨沙　頴悟の射手






Profile

レアリティ：Sレア　**属性：**風

か弱き少女が願ったもの。それは、他の誰かを守れる自分。知識こそが己の不足を補うと信じた彼女は、心に宿る優しさを鍵に外の世界への扉を開いた。

設定画



POSE1 原案ラフ画



MARIAH

マライア

CV：中村千絵 贖罪の放浪者

Profile

レアリティ：Sレア　属性：土

人は過去に目を塞がれ、思わぬ道へと引きずり込まれる。迷いの中、不意に現れた人から手を差し出されて戸惑うが、その手を掴んでみれば、ことさらに温かい。





設定画

POSE2 原案ラフ画



レオノーラ

CV：原 涼子　チアフルアサシン

▷Battle





Profile

レアリティ： レア　**属性：** 風

生来の情の厚さが時に仇となる。よく欺かれて損をするが、笑い飛ばしてしまえばそれまでである。傷つきはしない。その隣には、決して裏切らない相棒がいるから。

原案ラフ画



ELMELAURA

エルメラウラ

CV：ニーコ クックビハバー





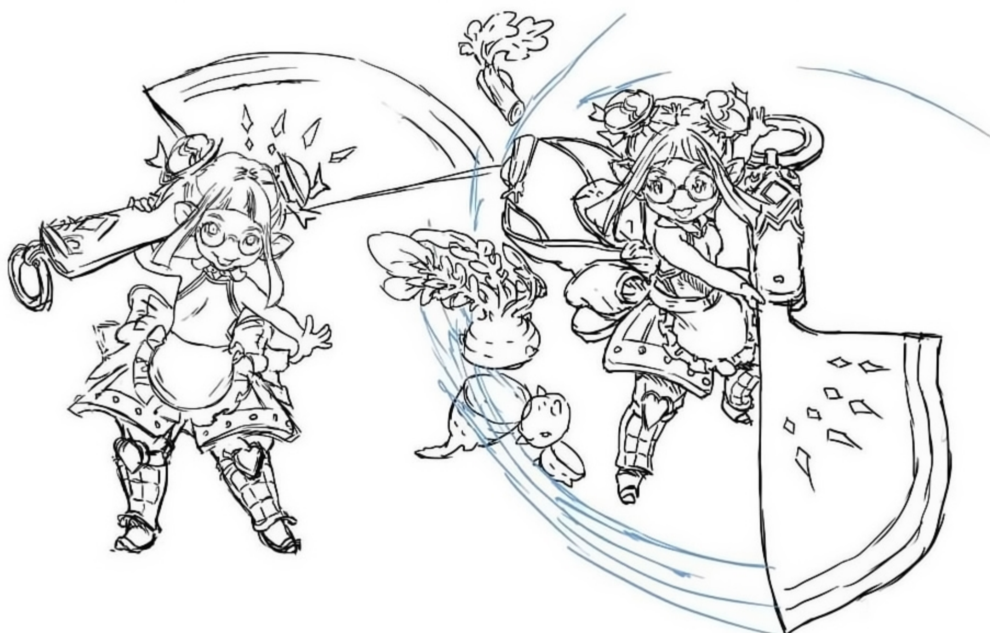


Profile

レアリティ：レア　**属性：**火

秘伝の巨大包丁を携え、愛想を咲かせて絶品料理をふるまう小さき料理人。喜怒哀楽を味付けに込め、己の全てを料理で語る。ひとえにそれは、料理人のプライドがゆえ。

原案ラフ画



カレン

CARREN

CV：佐藤聡美　操炎の魔剣士

▷Battle









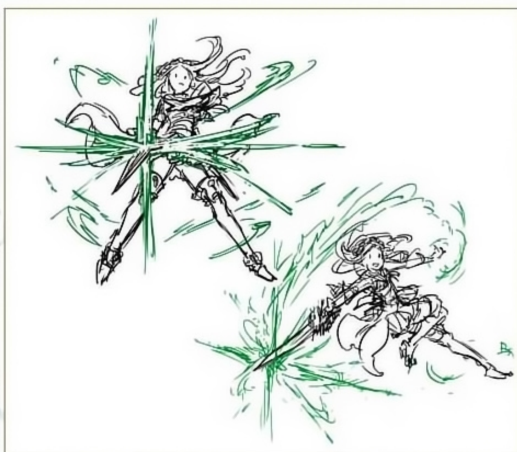
Profile

レアリティ：Sレア　属性：火

少女は船首に立ち、誇らしげに髪をなびかせる。その体に満ちた弾けるような情熱が、時に老獪な老兵を悩ませた。

POSE1 原案ラフ画





POSE2 原案ラフ画

ガルマ

GARMA

CV：高橋英則 ジェニュインバーグラー



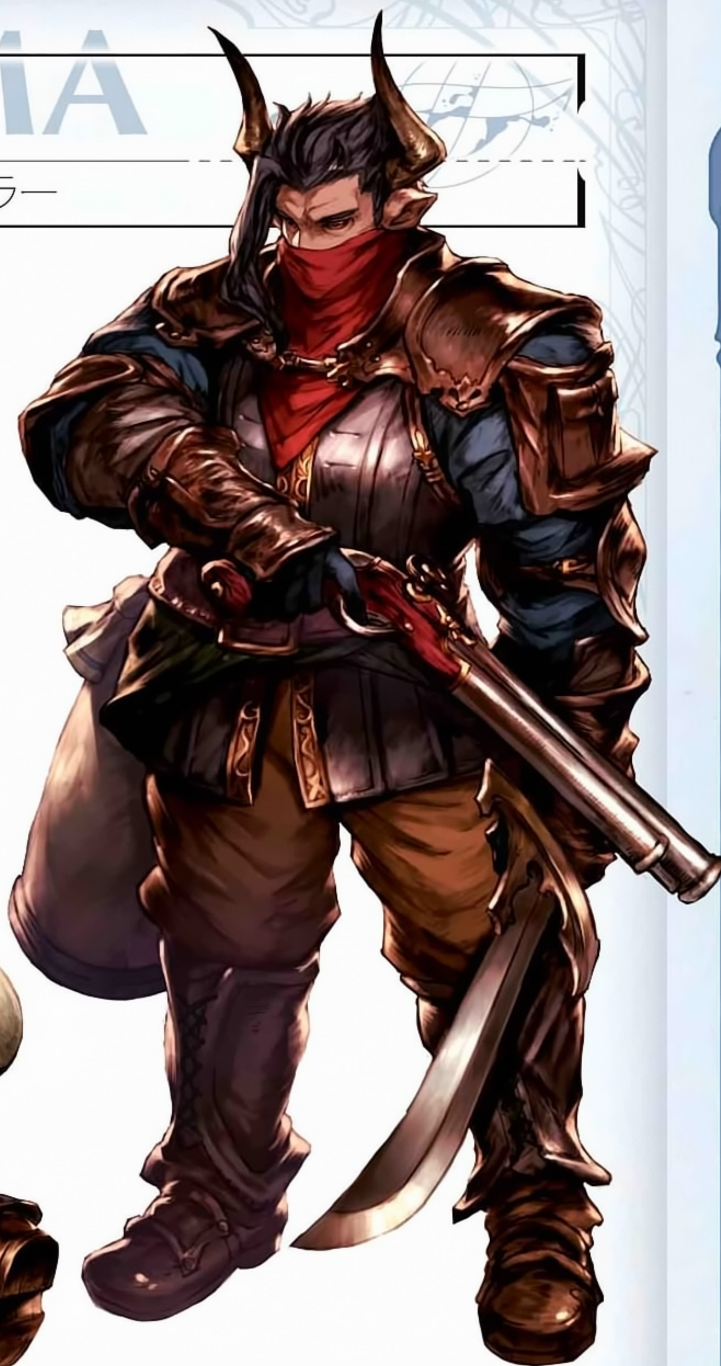


Profile

レアリティ：レア　**属性：**土

暗闇に産み捨てられた男は、生きるために奪い、奪うために生きた。男を掃き溜めからすくい上げたのは、蒼の少女の曇りなき眼差しだった。





POSE1　原案ラフ画



POSE2　原案ラフ画



Character

▷Battle

ランスロット

CV：小野友樹 俊英の双剣士

LANCELOT

Character

▷Battle

Profile

レアリティ：SSレア　**属性**：水

若き俊英は、気高き白竜の騎士団を率いる。祖国の危機を救うべく、身命を賭して挑む姿は、多くの仲間を惹きつける。その双剣に宿る意志は、国の未来を切り開けるか。

POSE2 原案ラフ画



設定画



ヴェイン

VANE

CV：江口拓也 義勇の熱血漢

Profile

レアリティ： Sレア　**属性：** 水

帰国の途に就く白竜の騎士は、無二の親友の身を案じる。親愛なる友のためならどんな苦難も厭わぬ彼は、天性の陽気さで旅を盛り上げる。

POSE1　原案ラフ画1



POSE1　原案ラフ画2



ソフィア

SOPHIA

CV：福原香織　星跡の巡礼者







Profile

レアリティ： SSレア　**属性：** 光

偉大なる大僧正の座を継承すべく、星跡を辿る巡礼者。その先々で、困窮する人々に手を差し伸べる慈悲深き彼女の旅は、まだまだ先が長そうだ。



POSE1　原案ラフ画



POSE2　原案ラフ画



SIEGFRIED

ジークフリート

CV：井上和彦 竜殺しの騎士



Profile

レアリティ： SSレア　**属性：** 土

国難を救ったかつての英雄は、謀略の渦に飲み込まれた。大逆人と蔑まれた彼は、亡き先王との約束を果たすべく、救国の忠騎士として立ち上がる。

POSE1 原案ラフ画



POSE2 原案ラフ画



ROSETTA

ロゼッタ(クリスマスVer.)

CV：田中理恵　聖夜の守り人



Profile

レアリティ： SSレア　**属性：** 闇

守り人は真紅を纏い、艶やかに咲き誇った。雪の夜を薔薇の香気で満たし、己が色へと染め上げる。そうして聖夜を彩る姿こそが彼女の本性とでもいうように。





POSE1　原案ラフ画



RACKAM

ラカム（クリスマスVer.）

CV：平田広明　雪空の案内人





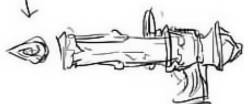
Profile

レアリティ：Sレア　属性：土

聖なる夜に、操舵士は新たな使命を負った。おとぎ話の人物に扮し、その代理を任されたのだ。そうして彼は雪空を駆け、街に奇跡を届ける。







銃 設定画



POSE1 原案ラフ画

Character

Battle

ウェルダー（クリスマスVer.）

CV：山口勝平　ギリーレンジャー





Profile

レアリティ：レア　属性：土

勇猛なる戦士は装いを新たに雪の降る街へと降り立った。幼子達の笑顔を糧に、戦士は悪と戦うのだ。その身を聖夜に置いても使命はひとつ。愛しき存在を守ること。





POSE1　原案ラフ画

・隠れたいのか
目立ちたいのか
よくわからない偽装術







JOHANN

ヨハン

CV：斎賀みつき 神話を辿る者







Profile

レアリティ：Sレア　属性：光

心には古き者への想いがたぎり、穏やかな微笑みを絶やさぬ口は、神話を語る時にこの上なく饒舌だ。その眼は消えゆく足跡ばかりを求め、指先は太古の文字を撫でる事に悦ぶ。その足は常に、杖と好奇心の向く方へ。



POSE1 原案ラフ画



POSE2 原案ラフ画



ゼタ ZETA

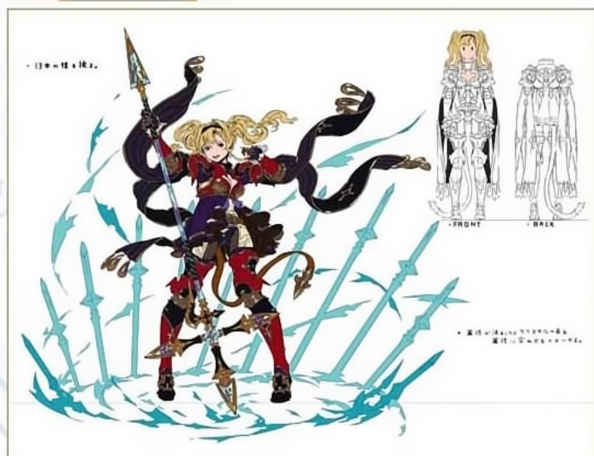
CV：花澤香菜 真紅の穿光

Profile

レアリティ： SSレア　**属性：** 火

己が力を示すため、眼差しを青くきらめかせ、常に獲物を狙う。その意志と燃ゆる穂により、いかなる壁、いかなる敵をも貫かんと。花が咲いたかの如く美しい貌とは裏腹に、放つ言葉は手にした槍に劣らず鋭いが、それもまた強者であるがゆえ。

設定画







POSE2 原案ラフ画

VASERAGA

バザラガ

CV：立木文彦　冥闇の剛刃

Profile

レアリティ：SSレア　属性：闇

男は、消えぬ悔恨を冥闇の色に染め上げた。惑いの中で幾度となく重ねた過ちは、男から全てを奪い去った。振るう大鎌、纏う鎧と、全てが禍々しいのは堕ちた証を求めたがゆえ。手負いの獅子、その傷が癒える日はいつか。

POSE2　原案ラフ画



POSE2　線画



SOUFFLERAMAHR

スフラマール

CV：田中真奈美　プライベートチラー







Profile

レアリティ：レア　属性：水

さすらうは、一片の氷を生み出した日の喜びを分かち合うため。得意とするは冷気の魔法だが、指導に打ち込む彼女の心は何より熱い。教えを乞う者へ、彼女は最初にこう告げる。才能という言葉は、決して信じるなと。

POSE2 原案ラフ画



ロザミア

ROSAMIA

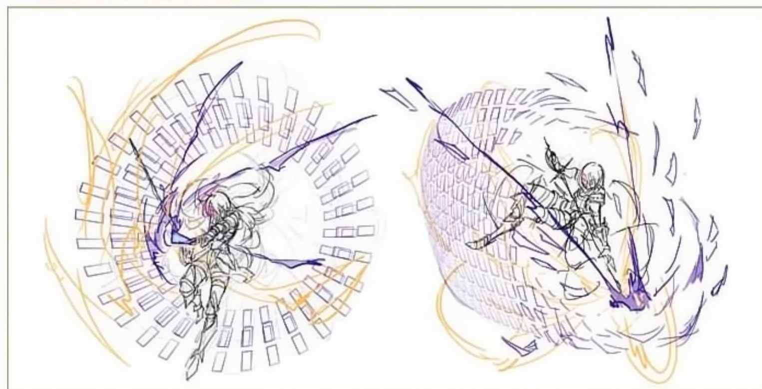
CV：石川由依　操符の復讐者

Profile

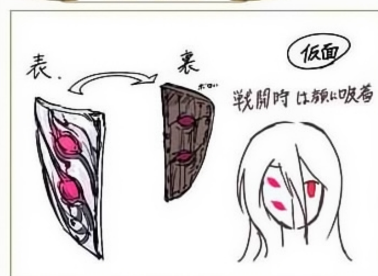
レアリティ： Sレア　**属性：** 光

ふと身を寄せた騎空団。そこに流れる空気は、ただ独り戦い続けた彼女にとって、ひどく甘く感じたものだ。やがてその甘さは、押し込めた記憶──今となっては忌むべき日々に与えられた言葉と結びつき、彼女の新たな力となった。

POSE2 原案ラフ画



仮面 設定画



クリスティーナ

CHRISTINA

CV：井上麻里奈　博徒の女帝





Profile

レアリティ：SSレア　属性：風

欲望と情熱渦巻くカジノで、ギャンブラーの運命を握る女帝。賭け事の理不尽な熱とは裏腹の冷たい公平さは博徒の心を捕えて離さず、今日も彼女の元には奴隷志願者が集まる。

POSE2　原案ラフ画



アニラ ANILA

CV：悠木 碧　南南西の守護神









Profile

レアリティ：SSレア　属性：火

南南西を護りし十二神将が一人。争いを忌み、和を尊ぶ心優しき羊神は、辺境の地にて世界の安寧を願う。永きにわたる孤独に耐えた彼女は、星の導きに従いまだ見ぬ彼の地を目指す。

POSE2 原案ラフ画



Character

▷Others

アリーザ

ALIZA

CV：高森奈津美

バルツ大公爵の爵位継承権を持つ少女。彼女が当主を務めるクライス家には変わった風習があり、一族に代々伝わる武術の奥義を継承された者が当主を引き継ぐ。

原案ラフ画





アヴィザ

AVIZA

CV：四宮 豪

バルツ公国を踏み台に空の世界全てを手に入れようと暗躍するバルツ公国の外相。アリーザの叔父にあたり、爵位継承権を持つクライス家の出身でもある。

設定画



ウマル

OMAR

CV：山岸治夫

砂神の巫女サラと、その護衛ボレミアに星晶獣マナウィダンの封印を命じたサブル島の神官長。島に黒い魔物が現れた際は、私兵の直衛隊を使い積極的に対処したが、その思惑は島の住民の保護とは別のところにあった。

原案ラフ画





エージェント

AGENT

CV：杉村憲司

バルツ公国の秘密諜報部員であり、一般にはあまりその存在は知られていない。合法、非合法を問わず、職務の全うを大原則としている。

原案ラフ画







ビザン

VIZAN

CV：菅原正志

原案ラフ画



メネア皇国の軍人であり、階級は少将。香き島のゴブリン族との間に起きた、ゴブリン掃討作戦では指揮官として全権を担った。常に自らも前線に赴いて戦うため、部下からの信頼も厚い。

ミニゴブ

MINI GOBLIN MAGE

CV：小岩井ことり

ピカピカ光るものに目がない、無邪気なゴブリン族の少女。過去に、ピカピカ光るものをエサに誘拐されそうなところをフィーナに助けられて以来、フィーねーちゃんと呼んで慕っている。

原案ラフ画





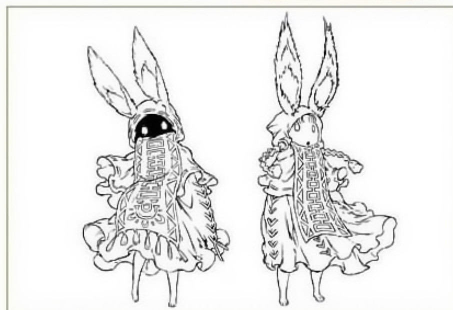


エムディナ

EMDINA

CV：なし

原案ラフ画



全空でよく姿を確認される謎の生物。生態、種族、フードを外した正確な容姿に至るまで全てが謎であり、それを知る者は世界に数えるほどしかいないとも言われる。

帝国兵 CV：星野貴紀、他

IMPERIAL SOLDIER

エルステ帝国の一般兵。軍事国家であるエルステ帝国では花形の職業であり、士官学校を卒業したエリートのみが将校の側近となることを許される。

原案ラフ画





ガルストン CV：高橋英則

GALSTON

若き帝国兵ユーリが所属していた部隊を束ねる隊長。癖者ばかり集められた隊を拳ひとつでまとめている。ユーリの父親とは、良きライバルであり友人として青春時代を共に過ごした仲であった。

原案ラフ画



ポセイドン CV：小野大輔

POSEIDON

水を司る星晶獣。島一つを破壊するほどの力を持つ。また、無から水を生み出す、水から魔物を創り出すなど、その能力は多岐に渡る。長い間実体を持っていなかったが、帝国の魔晶技術によって顕現した。

原案ラフ画





ウィスタ WISTA

CV：松田健一郎

守り人の村の村長。自身も守り人として若い頃から祭壇と村を守ってきた。厳格な人物だが、同時に若者の視点を受け入れる柔軟さも持つ。正反対の性格をした我が子メーテラとスーテラを、厳しくも温かく見守っている。

原案ラフ画





長老 ELDER

CV：中 博史



守り人の村の長老。島の外の世界の知識や技術に、強い嫌悪感を持っている。「触れてはならぬ者」の封じられた祭壇を守ることに誇りを感じており、その役目のためならば自らが犠牲になることも厭わない。

原案ラフ画



アルドラ ARDORA

CV：五十嵐裕美

暁の大刀アギエルバが溺愛する一人娘。傭兵として名を馳せるアギエルバとともに各地を巡り、献身的に父を支える。

原案ラフ画





Character

▷Others

KING FEENDRANCHE

フェードラッヘ国王

CV：楠見尚己

王都フェードラッヘを統治する国王。情け深い性格から国民に慕われているが、国政はイザベラに一任しているため、国の実情については疎い面がある。

線画





ISABELLA

イザベラ

CV：藤村 歩



王都フェードラッヘを動かす実権を掌握する執政官。先代のヨゼフ王の頃から国に仕えていて、カール国王からの信頼も厚い。

原案ラフ画



SANTA CLAUS

サンタクロース

CV：宝亀克寿

島々に訪れる、冬の一番長い夜・聖夜。その日の終わりに眠りについた子供達へ、サンタクロースはプレゼントを届ける。良い子に贈り物をするとは言うものの、彼にとっては全ての子供が良い子なのである。

原案ラフ画





LOKI

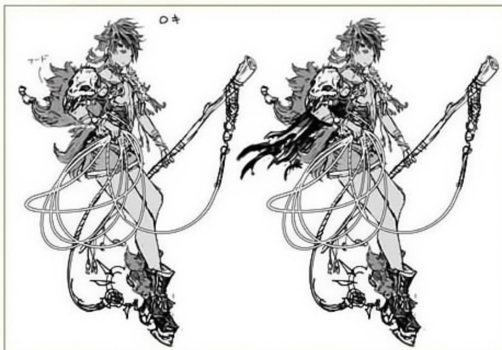
ロキ

CV：白石涼子



明るく無邪気な仮面を被り、他者に混乱と恐怖をもたらすことに愉悦する者。その素性は謎に包まれている。傍らに従えるフェンリルのように、ルリアやビィ、ロゼッタを手に入れようと画策している。

原案ラフ画



FENRIR

フェンリル

CV：松岡由貴

あらゆるものを無尽蔵に体内へ取り込み消化することができる、暴食の星晶獣。気性は荒く、我儘で獰猛。飼い主と豪語するロキの首も、いつか食い千切ってやろうと考えているようだ。

原案ラフ画





ファータグランデ空域に登場する人々


バニー


ガスタルガ


シェロカルテ(ハロウィンVer.)


アルビオン兵

バニー　原案ラフ画



シェロカルテ(ハロウィンVer.)　原案ラフ画



荒くれ者



騎空士

荒くれ者　原案ラフ画




村人(ヒューマン)




全種族

村人（エルーン）



村人（ハーヴィン）





村人（ドラフ）

エルーン子供　原案ラフ画



ドラフ女　原案ラフ画





種族表情　原案ラフ画

最終上限解放ギャラリー

キャラクターのなかには実装後に最終上限解放が追加され、条件を満たして解放することで、さらに見た目が変化するものもいる。ここではその第1弾のスーテラ、第2弾のネツァワルピリの解放後のイラストを掲載。

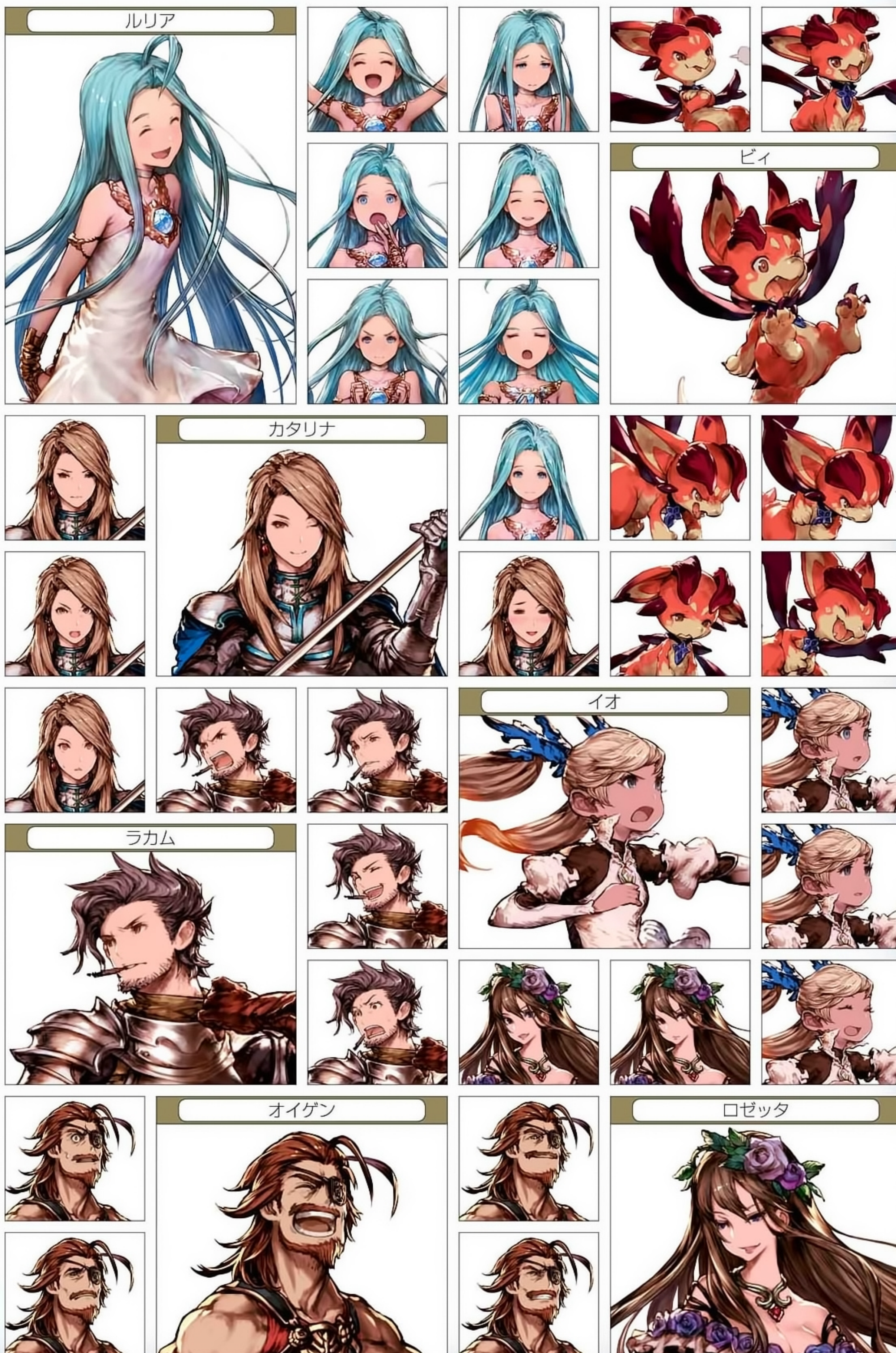


スーテラ　最終上限解放後

ネツァワルピリ　最終上限解放後



FACE PATTERN
キャラクター表情集





ヴィーラ





ノア











フェリ







シェロカルテ







ドランク







スツルム







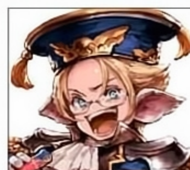
オルキス





フリーシア





ポンメルン





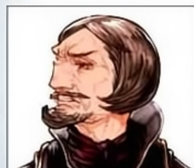


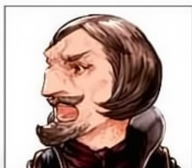
バラゴナ



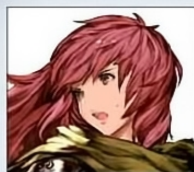
フュリアス





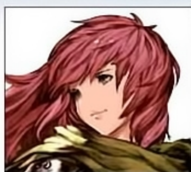


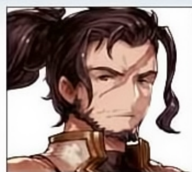

リーシャ
モニカ
テレーズ
ザカ大公
リチャード
スタン
ジェシカ
アリーザ
カリオストロ

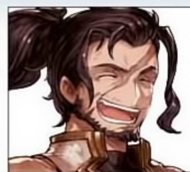


ボレミア













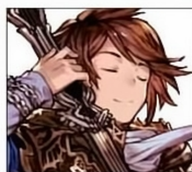


ジン



エルタ









セレフィラ



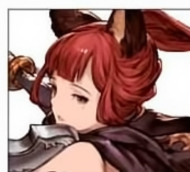




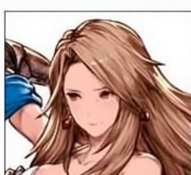
キハール

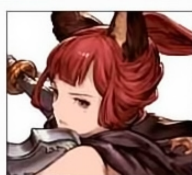


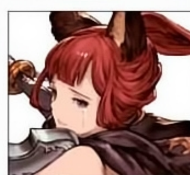


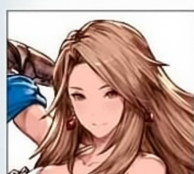








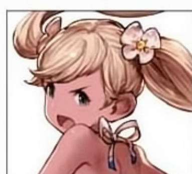


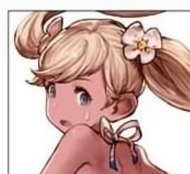




カタリナ（水着Ver.）







ウェルダー（水着Ver.）







イオ（水着Ver.）

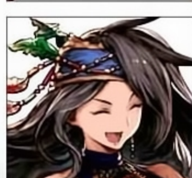






シグ



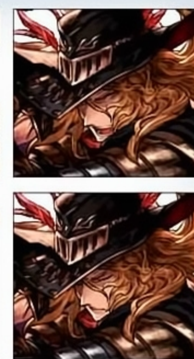





フィーナ




ルシウス

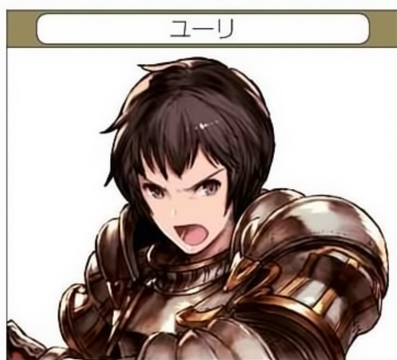


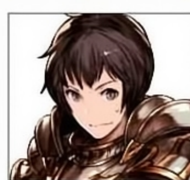


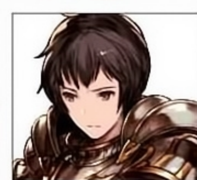

ティナ





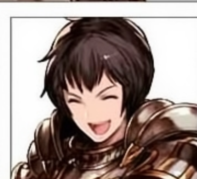

ユーリ






ファラ







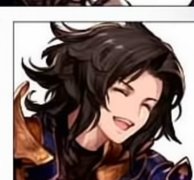





アステール

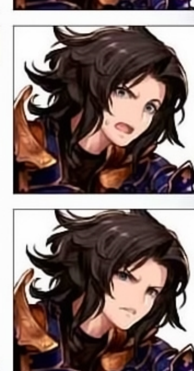









ランスロット




ヴェイン

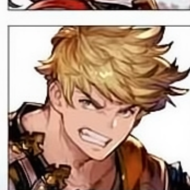




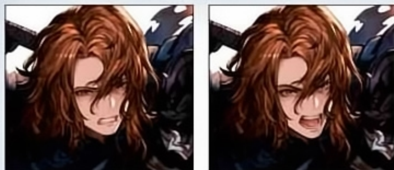

ソフィア











ロゼッタ（クリスマスVer.）

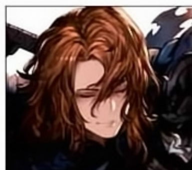






ジークフリート





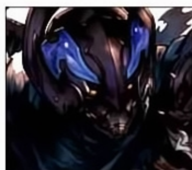


ラカム（クリスマスVer.）



ゼタ











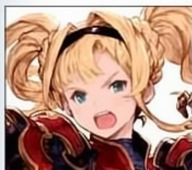


クリスティーナ







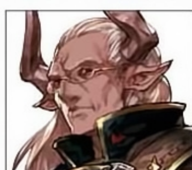


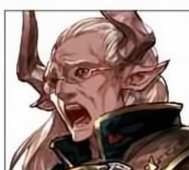




アリーザ







ウマル



アヴィザ





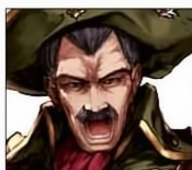


ムンちゃん

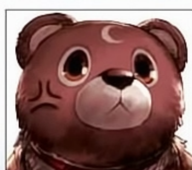


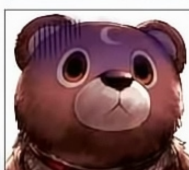
ビザン













Job

ジョブ

Fighter

ファイター

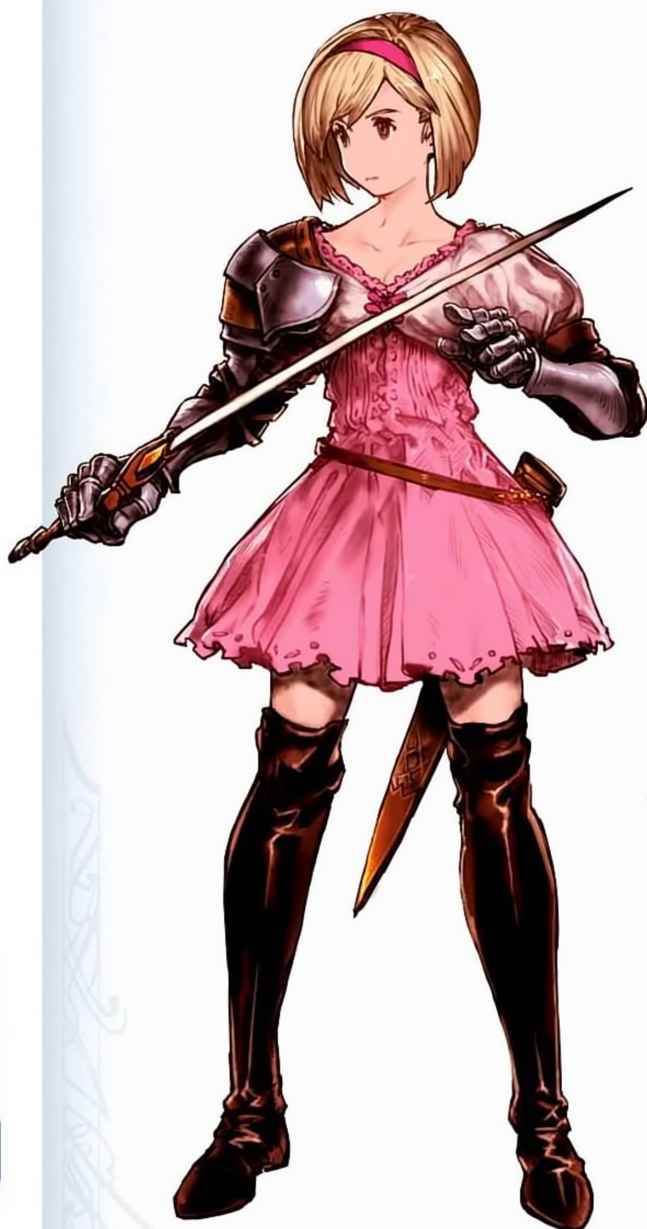
剣や斧の扱いに長け、
高い攻撃力を生かした戦いが得意

タイプ	攻撃
得意武器	剣・斧









ファイター　線画





Knight

ナイト

甲冑に身を包み、
堅固な守りで仲間を助けるパーティの守護神

タイプ	防御
得意武器	剣・槍





ナイト　線画



Priest

プリースト

癒しの力を使い、
戦いをサポートするアビリティを得意とする

タイプ	回復
得意武器	杖・槍






プリースト　線画






Wizard

ウィザード

大自然の精霊と契約し、
属性攻撃を得意とする魔導師

タイプ	攻撃
得意武器	杖・短剣









ウィザード　線画

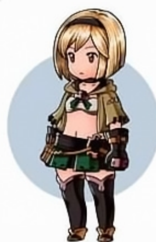


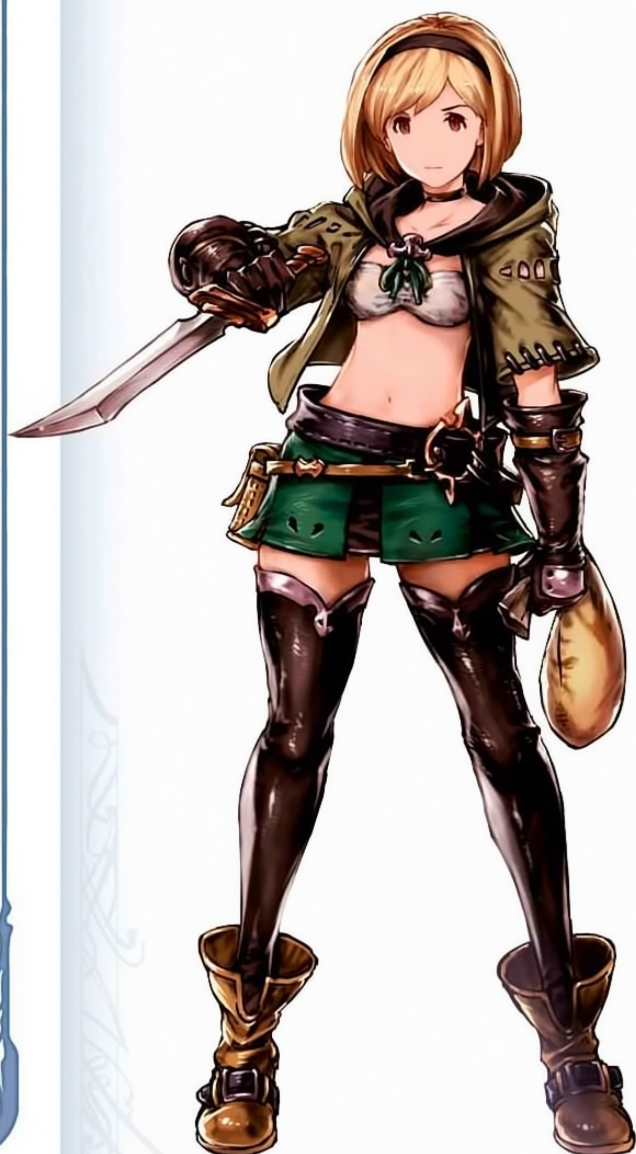
Thief

シーフ

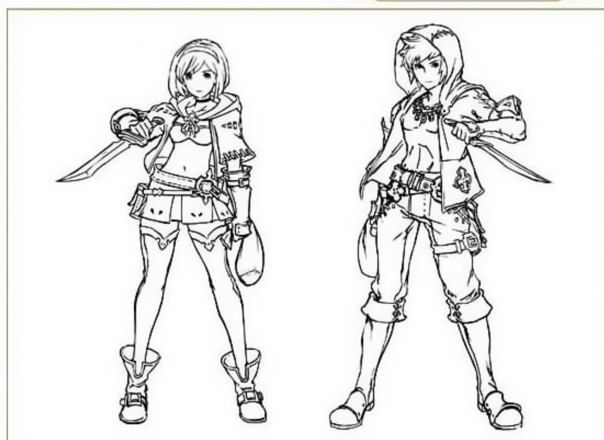
トリッキーなアビリティと
独自の戦法で敵を追い詰める

タイプ	バランス
得意武器	短剣・銃



シーフ　線画





Enhancer

エンハンサー

アビリティで敵や味方の状態を操り、
戦闘を有利に進める

タイプ	特殊
得意武器	剣・短剣











エンハンサー　線画



Grappler

グラップラー

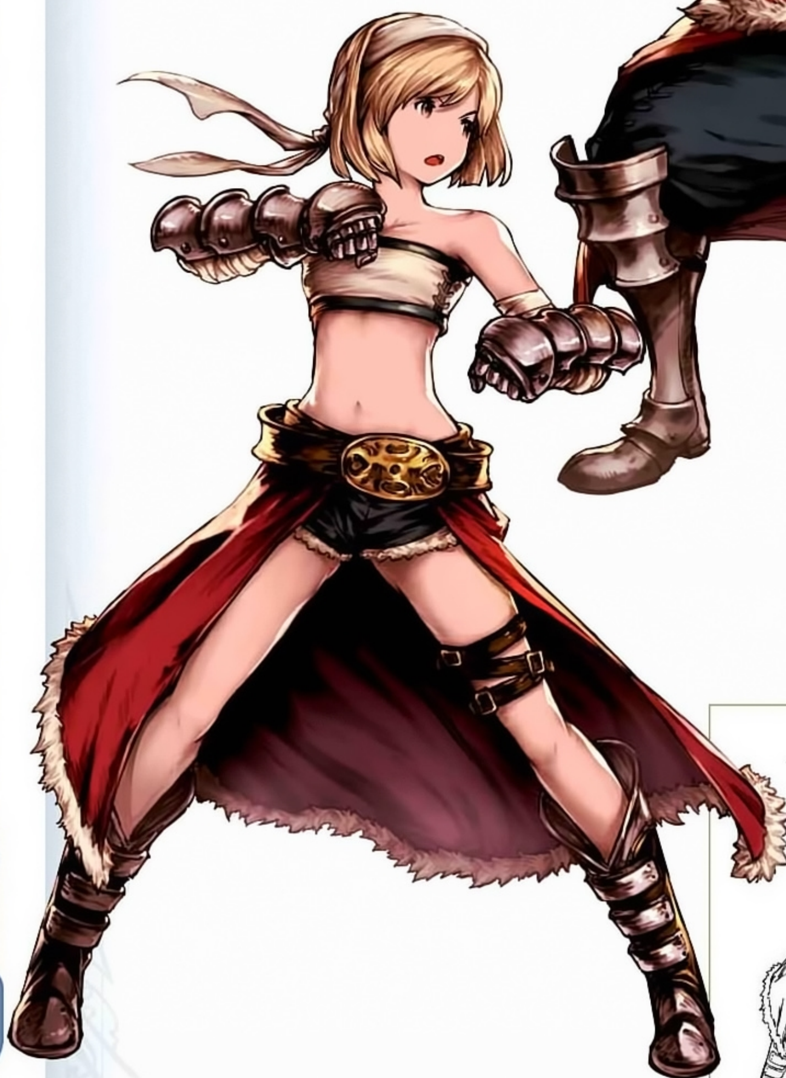
己が拳に全てを込め、
防御を犠牲にしようとも攻め続ける

タイプ	攻撃
得意武器	格闘









グラップラー　線画





Ranger

レンジャー

俊敏な動きで攻撃を掻い潜り、
敵集団を的確に射抜く

タイプ	バランス
得意武器	弓・銃





レンジャー　線画



Harpist

ハーピスト

さまざまな詩曲で味方を支援し、
その美しい歌声には敵すらも聞き惚れてしまう

タイプ	特殊
得意武器	楽器・短剣






ハーピスト　線画





Lancer

ランサー

槍と斧を巧みに振るい、
修練を重ねた技で戦場を変幻自在に駆ける

タイプ	攻撃
得意武器	槍・斧









ランサー　線画



Warrior

ウォーリア

味方を強化しつつ敵の守りを削ぎ、
超ヘビー級の一撃を見舞う

タイプ	攻撃
得意武器	剣・斧







ウォーリア 線画





Fortress

フォートレス

巨大な盾で要塞の如く守りを固め、
反撃のチャンスを作る

タイプ	防御
得意武器	剣・槍






フォートレス　線画





Cleric

クレリック

癒しの力だけでなく、
強力な光の攻撃呪文で戦いを援護する

タイプ	回復
得意武器	杖・槍









クレリック　線画





Sorcerer

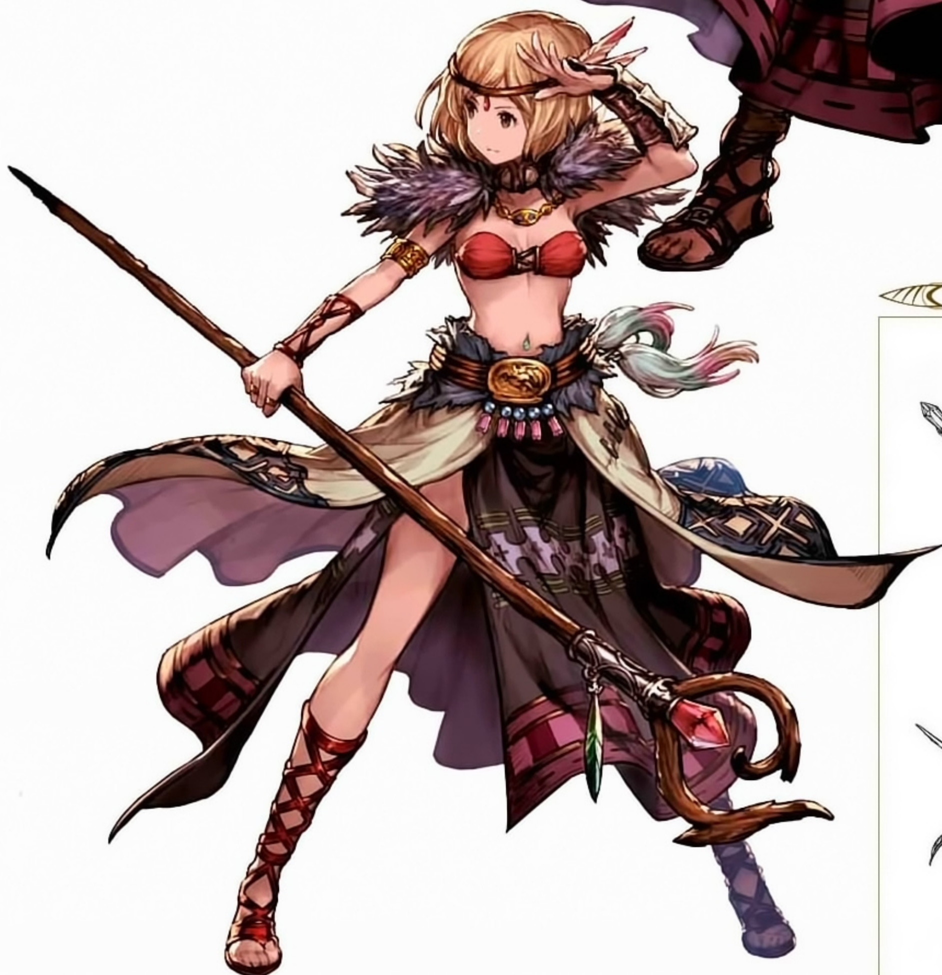
ソーサラー

多彩な属性攻撃を武器に、
確実に敵の弱点を狙い撃つ

タイプ	攻撃
得意武器	杖・短剣







ソーサラー 線画



Raider

レイダー

戦うことだけでなく、
敵からお宝を奪うことに長けている

タイプ	バランス
得意武器	短剣・銃





レイダー　線画



▷Highter Rank



Arcana Sword アルカナソード

状況に合わせて戦術を変え、
オールマイティに味方を援護する

タイプ	特殊
得意武器	剣・短剣









アルカナソード 線画



Kung-Fu

クンフー

あらゆる体術をマスターし、
単身、敵へと立ち向かう

タイプ	攻撃
得意武器	格闘





クンフー　線画





Marksman

マークスマン

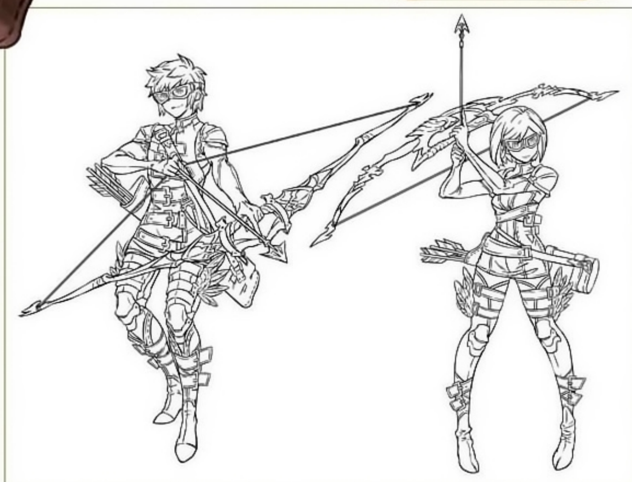
アウトレンジのエキスパートで、
弱体した敵への追い撃ちとなる強撃を叩きこむ

タイプ	バランス
得意武器	弓・銃





マークスマン 線画





Minstrel

ミンストレル

美しい歌声で味方を癒し、
敵の戦意を奪うことで戦局を意のままに操る

タイプ	特殊
得意武器	楽器・短剣







ミンストレル　線画



Dragoon

ドラグーン

一撃必殺のタイミングを窺い、
奥義に合わせて一気に畳み掛ける

タイプ	攻撃
得意武器	槍・斧







ドラグーン　線画





Weapon Master ウェポンマスター

攻め入ることに徹底して特化し、
怒涛の斬撃で敵を圧倒する

タイプ	攻撃
得意武器	剣・斧







ウェポンマスター　線画









Holy Saber

ホーリーセイバー

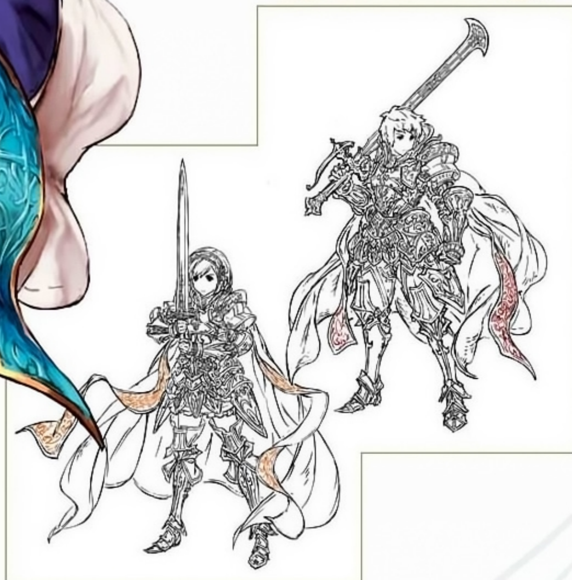
聖なる鎧に加護と勝利を誓い、
自らも敵を貫き穿つ

タイプ	防御
得意武器	剣・槍





ホーリーセイバー　線画



Bishop

ビショップ

比類なき癒しの力は、
ついに蘇生すらも可能にする

タイプ	回復
得意武器	杖・槍






ビショップ 線画





Hermit

ハーミット

アビリティを駆使した戦いを極め、
強力な呪文で敵を殲滅する

タイプ	攻撃
得意武器	杖・短剣





ハーミット　線画





Hawkeye

ホークアイ

剎那の瞬間に好機を見出し、
トリプルアタックで勝利を掴む

タイプ	バランス
得意武器	短剣・銃









ホークアイ　線画





Dark Fencer ダークフェンサー

勝利のために情を捨て、
非道の技を変幻自在に使いこなす

タイプ	特殊
得意武器	剣・短剣






ダークフェンサー　線画



Ogre

オーガ

鬼神の如き連続攻撃と自らの気を高めることで、
刹那に奥義を繰り出す

タイプ	攻撃
得意武器	格闘









オーガ 線画







Sidewinder

サイドワインダー

神速を極め、敵を怯ませた後、
圧倒的な破壊力で確実に敵を殲滅する

タイプ	バランス
得意武器	弓・銃







サイドワインダー　線画



Superstar

スーパースター

多くの人々を虜にする歌声は味方を奮い立たせ、
その勝利を確実なものにする

タイプ	特殊
得意武器	楽器・短剣









スーパースター　線画





Valkyrja

ヴァルキュリア

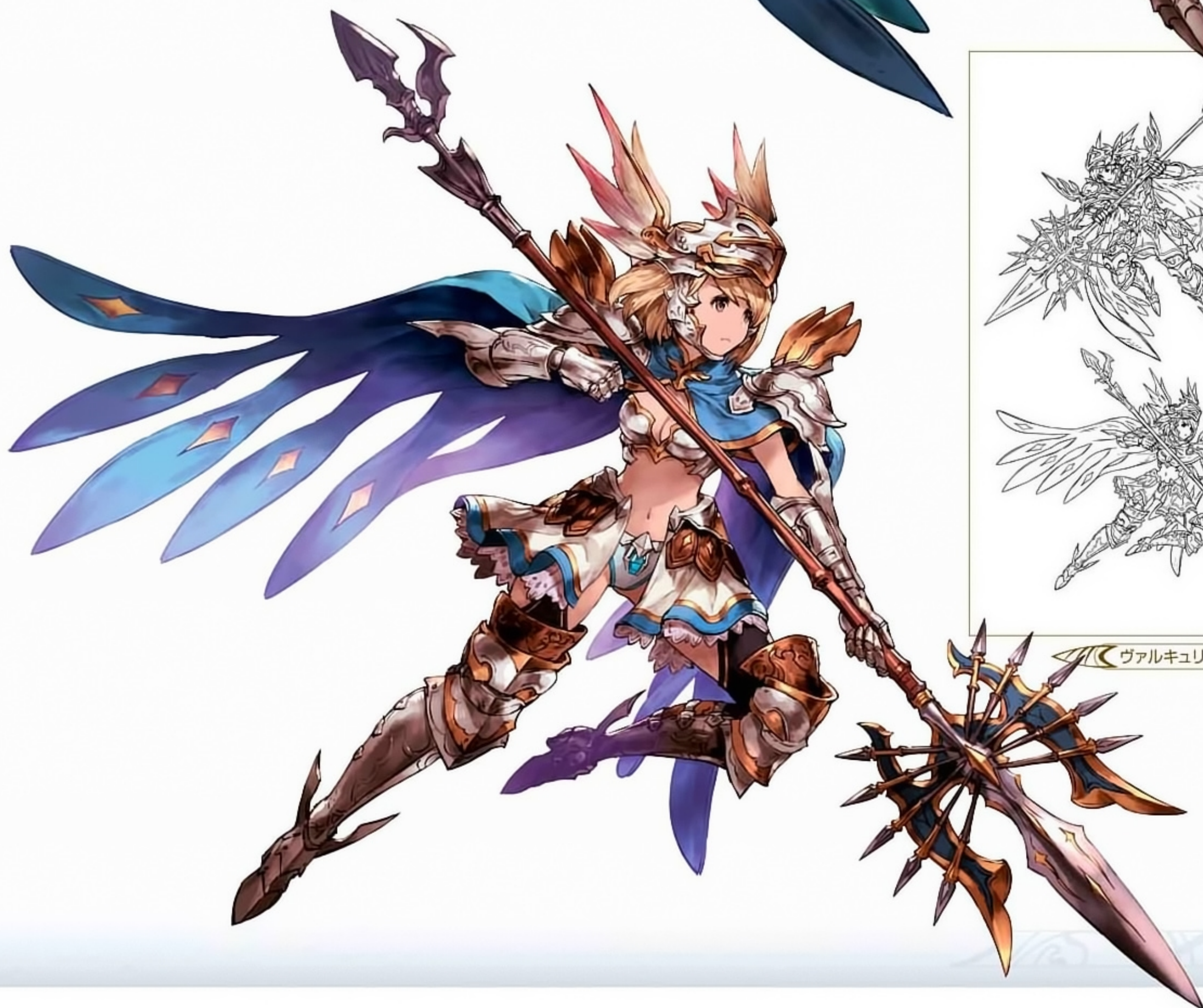
敵が力を蓄えた際に見せる一瞬の隙を突き、
強烈な一撃を叩きこむ

タイプ	攻撃
得意武器	槍・斧











ヴァルキュリア 線画



Alchemist

アルケミスト

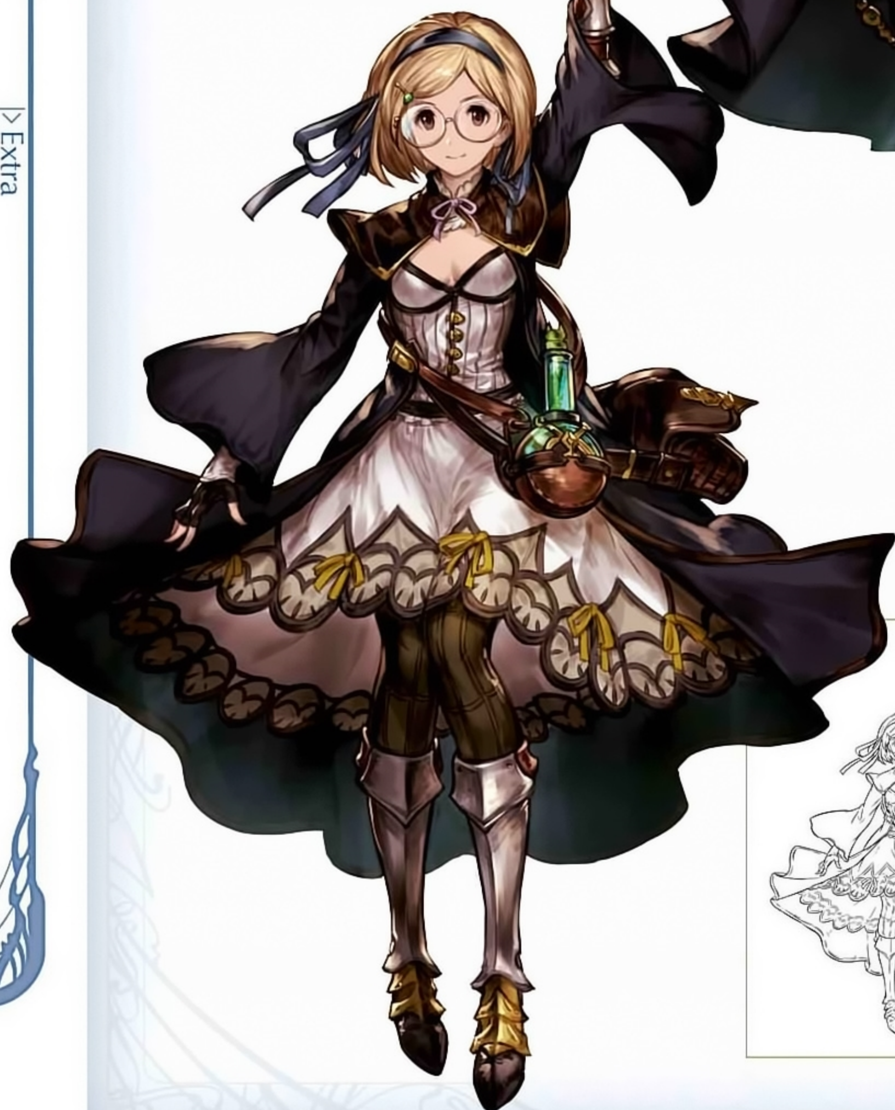
森羅万象を読み解く錬金術を用いて、
前線で戦う味方を支援する

タイプ	回復
得意武器	短剣・銃









アルケミスト　線画





Primal & Monster

星晶獣＆モンスター

天地を切り裂く眩い閃光 すべての騎空士を 加護の力で包み込む

プロトバハムート　原案ラフ画



プロトバハムート

Sレア　闇

切なる願いに応じて、竜はその身を枷から解き放つ。壮烈な咆哮は空を揺るがし、聞く者に畏怖の念を抱かせる。

空を自在に飛翔する星晶獣の頂点
グラブルの世界観を象徴する
巨大飛竜

バハムート

SSレア 闇

その竜は世界の始まりと終わりを司る。何を思って創造し、破壊するのか。無限の神意に人の身では遠く及ばない。

バハムート　原案ラフ画



Primal
星晶獣



サタン

SSレア 闇

地獄の王は楽しげに笑む。混沌を導くためならば、我が力を貸してやると。邪悪なる破壊の力は人の手に託された。

マキュラ・マリウス

SSレア 水

きらめく氷晶に目を奪われたが最後。凛々しき乙女の凍てつく風を受けた者は、永遠の氷牢の虜となる。



雷霆公

SSレア 光

神なる獣の紫電は影すら残さず仇なす者を焼き尽くす。その雷声は雷の覇者を称えるがごとく全空に轟き渡る。



Dエンジェル・オリヴィエ

SSレア 闇

可憐なる戦神は、漆黒の翼で空を駆り、戦いに挑む者を鼓舞する。すべては彼女の望む、新たなる世界のために。



アナト

SSレア 風

女神は導きの光を解き放つ。悲しき魂が、どうか憎悪の闇に迷わぬよう、安らぎの地へ還りつくようにと。

グラニ

SSレア 水

伝説の神馬のいななきと共に、戦場を駆る歴戦の軍神。馬上から放たれる必殺の一撃は、いとも容易く戦況を覆す。



フェニックス

SSレア　火

かつては降焔祭の象徴として畏れられた不死鳥の星晶獣。その翼でひとたび羽ばたくと、辺りを灰燼と化す灼熱の旋風を巻き起こす。

ケツァルカトル

SSレア　風

双頭の蛇神をその身に宿す霊鳥の神獣。その翡翠色の両翼から巻き起こされる神嵐は、全ての生命を破壊し、再び創造をもたらした。

コキュートス

SSレア　水

氷獄を統べる獣は絶対零度の輝きを放つ。青白きその身は近づく全てから等しく命の炎を奪い、安らかな深淵へと引きずり込む。



ネフティス

SSレア　風

永遠の棺を纏いて、有翼の女神は次なる獲物を探す。一陣の風に目をくらませ、刹那のうちに大切なものを奪い去っていく。



リッチ

SSレア　闇

屍の王は怨嗟をまとい、叫喚と共に襲来する。振りかざされる不可避の恐怖に、生ある者は皆跪くこととなる。

バアル

SSレア　土

雷が天を裂き、刃は大地を砕く。全天に轟くその雷鳴は大いなる災いとして恐れられ、過ぎ去った跡は嵐を思わせた。



ウォフマナフ

SSレア 土

善なる憂いは憐れむべき者達の前に顕現する。正しき善悪を教え、理想世界へと人々を導くため、厳格なる裁きが下される。

マナウィダン

SSレア 水

気まぐれな雨神は奔放に世界を濡らす。それは干ばつを救済する慈愛にもなれば、沈黙だけを残す激流にもなる。

イフリート

SSレア 火

紅蓮の魔炎を纏いし灼熱の獣は、この世界の全てを灰にする。焦土と化した大地に、獣の咆哮だけが響き渡る。



セイレーン

SSレア 風

妖艶なる歌声は甘く全空に響き渡る。騎空艇を墜落させる存在として恐れられる一方、音楽を司るものとして厚く信仰されている。

ミドガルズオルム

SSレア 土

世界を覆えども余りある巨躯の蛇神は、癒しの音色にその身を鎮める。
されどその目覚めは近く、それは世界の終わりを意味する。

アテナ

SSレア 火

静かに燃ゆる戦の女神。信仰者には守護と英知を、
仇なす者には慈悲無き火槍の制裁を与える。

アポロン

SSレア 光

人々に光明を与える無垢なる神。無垢なればこそ優しく、無垢がゆえに残酷である。

アルバコア

SSレア 闇

厄災は唐突に、思わぬ形で訪れ、そして去ってゆく。



ベヒーモス

SSレア 闇

不死身の魔獣は悠久の時を経て、血煙舞う闘争の地で覚醒する。沸き上がる殺意と悪意に身を任せ、討ち取らんと勇を鼓す戦士たちの肉を、骨を、魂を、一片も残さず貪り尽くす。



ベオウルフ



グガランナ



アロザロウス



アウズンブラ



マヒシャ

オーディン

SSレア 光

智への渇望は全なる真実を求めた。神槍を構えし猛き軍神は、天に蹄を響かせ黄昏の戦場を目指す。



ヘカトンケイル

SSレア 光

崇高なる光の元、星晶獣たる巨人は君臨する。数多の手から放たれる輝きは万象を焼き払い、未知なる深淵を照らす。

サジタリウス

SSレア 風

黒の天蓋に鋼鉄の蹄を鳴らし、叡智の象徴たる弓に嘆きを番える。その一矢は衝動を導き、荒廃の世を作り出す。

ケルベロス

SSレア 闇

冥府より現れし魔犬は果てなき蒼に舞い遊ぶ。その興味の赴くまま行くあてもなく、その瞳に映る未知を堪能する。

キュベレー

SSレア 土

猛る獣を従えるその姿は荒々しくも優美さを具える。嗜虐の瞳に捉えられた憐れな獲物は、断末魔をも食い荒らされる。



ポセイドン

SSレア 水

気高き水神は海界の命運をその手に握る。その憤怒は大いなる災いを招き、不埒なる者に絶対の終焉を与える。



ミスラ

SSレア 風

運命は、約束の歯車が回るに従い、ただ機械のように、粛々と動く。

ジャック・オー・ランタン

SSレア　闇

境界に惑う憐れな王は永劫の孤独を彷徨い続ける。彼岸でも此岸でもない無明の狭間で自らを取り戻すため、手にした幽かな灯火を頼りに、唯一の蒼き希望を探し求める。

ナタク

SSレア　風

高き武勇は天まで轟き、尊きその名は幾つもの伝説を残す。自由自在に空を駆け、押し寄せる妖怪変化を次々に討伐する姿は比類なき力の象徴として信仰されている。



マルドゥーク

SSレア 土

深き森の洞窟の最奥に『触れてはならぬ者』は眠る。その目覚めは世界を戦乱に導き、血で血を洗う闘争の果てに残るは積み上げられた骸の山と、その頂に立つ血濡れの強者だけである。

コロゥ

SSレア 光

天球の運行を司る日輪の女帝が下す裁きに一切の慈悲はなく、高き御座より全てを浄化する。されどその輝きは正しく生きる者達を温かく見守り、暗雲を退ける希望となる。

シルフ

SSレア　火

真龍ファフニールの力を借りて、不老長寿の霊薬「アルマ」を生み出す。その愛らしい容姿から、国民達に「シルフ様」の愛称で親しまれている。

フェンリル

SSレア　水

古の昔に封印されし暴狂の狼。神々の封印は枷にさえならず、破壊の衝動はとどまる事が無い。



コロッサス

Sレア 火

鋼に映るは古の怨嗟。鈍重なる巨躯を動かす炎熱は憤怒かはたまた憧憬か。その真実は誰にもわからない。



リヴァイアサン

Sレア 水

水満ちる島の化身は、優しき意志を取り戻した。その竜は、ただ、祈る。青き水面が永遠に穏やかたるように。

ユグドラシル

Sレア　土

草木を育み、愛する守護者は、騎空士達に力を託す。声なき者の悲しみを、いつか拭い去るために。





セレスト

Sレア　闇

災厄を身に纏い、幽霊船は舵を取る。吐き出す瘴気はあらゆるものの死を奪い、永久の束縛を死者へと課した。

ティアマト

Sレア 風

風の守護者は万世の安寧を静かに想う。願わくは、空をも落とす嵐の覚醒が二度と訪れぬことを。

ヒドラ

Sレア 火

5つの頭部はそれぞれの意思を持つ。吐き出される超高温の炎は鋼鉄の武具すら溶かしてしまう。



風神・雷神

SSレア 風

封印されし二柱の荒ぶる神は解放され、大いなる力を取り戻す。巨大な浮島をも容易く吹き飛ばす暴風と、万象を焦がす白熱の迅雷とが混ざり合った力の前に、全ての星晶獣は抵抗もなく塵となって消え失せる。双対揃いし神に死角はなし。

ルシフェル

SSレア　光

正義と永遠を司る大いなる者の足元に傅くは、六つの翼を有する誉れ高き栄光の戦士。傑出した力は全ての命に平穏を与えるために振るわれる。闇に蝕まれ、助けを求める民に手を差し伸ばし、正義を執行する。



ケット・シー

SSレア　光

乞うたり逆に与えたり、この上なく猫らしいけれど、猫であって猫ではない。



セレスト・マグナ

SSレア　闇

顕現せし絶望は瘴気の彼方に冷笑を湛える。凄惨たる悲劇は鎮魂の礎となって彼女の足元に積み重なり、その身と一つに溶け合って胡乱な終焉で世界を蝕み続ける。



シュヴァリエ・マグナ

SSレア　光

栄光の騎士は、絶対の忠誠と揺るぎない勝利を主へと捧げる。その身は尽くすべき主のためにあり、敵対する全てを容赦なく殲滅する。



ティアマト・マグナ

SSレア 風

風の暴竜は荒れ狂う嵐となって全空に君臨する。覚醒せし竜の慟哭は空を裂き、不可避の厄災は幾千もの島々を飲み込む。

コロッサス・マグナ

SSレア 火

大いなる鋼の巨人は更なる巨躯を得て覚醒へと至る。怨嗟も憧憬も、あらゆる全てを焼き焦がし、その身を動かす炎熱と成す。



リヴァイアサン・マグナ

SSレア　水

覚醒せし大海の化身は咆哮を轟かせる。荒れ狂う海波が全てを砕き、安寧の祈りすらも光無き海底へと沈む。



ユグドラシル・マグナ

SSレア　土

目覚めし世界樹は大地を己が色に染め上げる。摂理すらも掌握し、翠緑に飲まれし園へと舞い降りた。

Monster
モンスター





ヒトミダケ

マイコニド

Sレア 土

２足で歩行し、移動先で株を増やして繁殖する魔物。身を守るために撒き散らす胞子は有毒なので注意が必要。

グリフォン

Sレア 風

有翼の鉤爪は己の矜持を何よりも尊重する。その傲慢さを知りさえすれば、この魔物を恐れる必要はない。





ルーマシーグリフォン

レア 土

ルーマシー群島の生態系に合わせて進化したグリフォンの亜種。高木の上から急降下する奇襲攻撃を得意とする。



ストーンゴーレム

Sレア　土

大地の力によって忠実なる番兵は一層の堅牢さを手に入れた。鋼よりもなお固いその身体は並の刃では傷一つつけられない。



ゴーレム

Sレア　土

秘宝を守護する堅牢なる番兵。人の手によって作られた存在だが、魔を宿したその身は時として人に牙を剥く。



ラーヴァゴーレム

レア　火

灼熱の熔岩と星晶が溶け合い、自ら意思を持つ存在となった。燃え盛る炎の鉄槌は立ちはだかる障碍を全て粉砕する。



カーバンクル・ペリドット

Sレア　風

貴石の獣はその身に様々な色をまとう。碧の輝きは一陣の風に乗ってどこへでも現れる。

カーバンクル・アクアマリン

Sレア　水

貴石の獣はその身に様々な色をまとう。藍玉の輝きは召喚者に清き水の加護を与えたもう。





カーバンクル・ジルコン

Sレア　土

貴石の獣はその身に様々な色をまとう。褐色の輝きは永遠の祝福を約束し、永久に寄り添うことを誓う。



カーバンクル・ガーネット

Sレア 火

貴石の獣はその身に様々な色をまとう。緋色の輝きは炎の力をその身に宿し、召喚者を守護する。



カーバンクル・オニキス

Sレア 闇

貴石の獣はその身に様々な色をまとう。闇色の輝きは邪悪を退ける加護となり、召喚者に光明を与える。



カーバンクル・オパール

Sレア 光

貴石の獣はその身に様々な色をまとう。乳白色の輝きは穢れを祓う光となり、その祈りは無垢なる癒しを捧げる。



エンシェントドラゴン



火竜ヴレッザレク



風竜イールシアス



地竜ドルベイル









アニーリーフ

Sレア　火

色づく野山に現れる麗しき木の精。その姿で近づく者を魅了し、森の中に閉じ込めてしまう。



マンドラゴラ

レア　土

森林に棲む植物の精。愛らしい姿を持つ一方、その声を聞いたものはたちまち自我を失い死に至るという。

ルイン ガーゴイル

Sレア 土

廃墟に棲みつき、石像に擬態する。近づくものを油断させ、隙をついて猛然と襲いかかる。

ガーゴイル



ランドスラッシャー



ウルフリーダー

レア 土

ラウンドウルフ達の群れを統括する存在。それぞれの群れで最も力を持つものが、この名を背負うことになる。

風霊
エルメンヒルデ

Sレア 風

大地に吹き渡る風を司る精霊。暴風や竜巻などの風害は、彼女の機嫌を損ねたことが原因だという。



ワイバーン

Sレア 風

鳥の様な足、蛇の様な尾を持つ翼竜。高速で空を駆り、魔物だろうと騎空艇だろうと見境なく襲い掛かる。



風のエレメンタル

レア 風

風と共に現れ、風と共に去る。その生態には謎が多く、空の旅路を惑わす者として忌み嫌う騎空士も少なくない。

カスケードジェリー

Sレア　水

とある魔物の亜種であり主に滝の近くで見られる。人を誘うことに長け、獲物を滝壺へと誘導し始末する。

ジェリー

レア　水

水辺にあって人を誘う魔物。一見すると無害そうに見えるが、水中においては並の騎空士では歯が立たない。

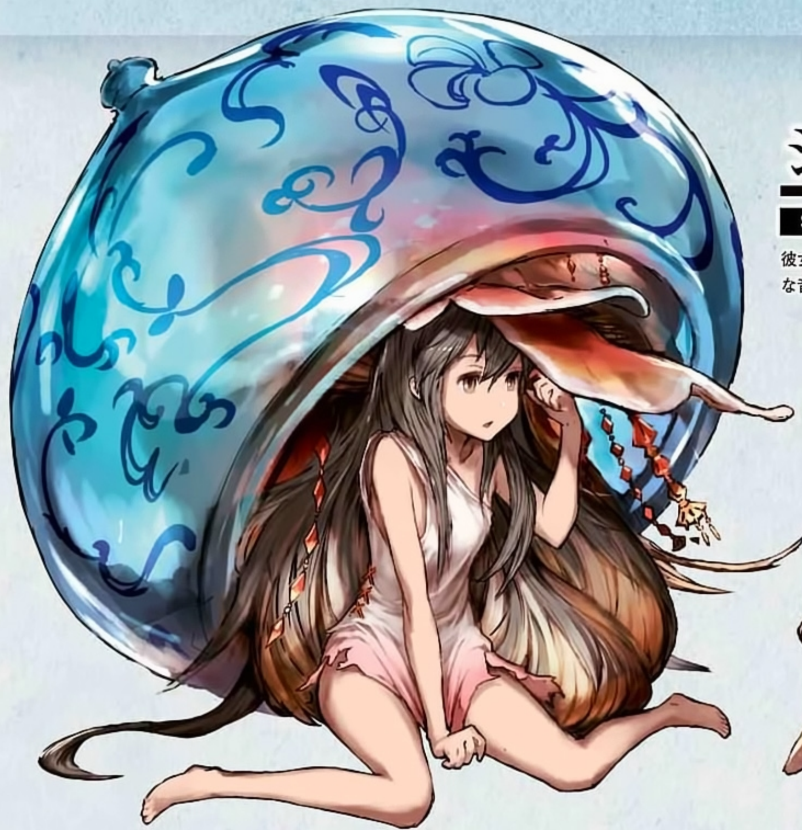




ヘルハウンド

Sレア　火

不気味な姿を持つ不吉の象徴。虚ろな視線で哀れな獲物を縛り、己が咢で四肢の自由を砕いていく。



シルフィードベル

Sレア　風

彼女が頭を振ると、硬質の笠に額がぶつかりカランコロンと綺麗な音が鳴る。獲物が見つからない時は、いつまでも頭を振っている。



スリーピィ

レア　土

湿地帯や森を好んで棲む魔物。眠気を誘う胞子を放ち、眠った獲物の体液を吸い尽くす。

ホーンバード

レア　風

頭部の角が特徴的な鳥型の魔物。獲物を見つけると急降下して襲いかかり、角を振りかざして追い詰める。





ラヴァード

レア　火

外敵から身を守るため、火口の岸壁に巣を作っていたホーンバードが環境に適応し、いつしかその身に炎を纏うようになった。



バジリスク

Sレア 闇

冠状のトサカを持ち、視線で獲物を竦ませる巨大な蛇。その毒牙にかかった者は、たちまち死に至るという。

コブラ





ミヅチ

ドーラ





グレイブディガー

Sレア 土

その巨体からは想像できない素早さで地面を掘り進む。生息地は意外に広く、地中から突如現れては獲物を狩る。



ビースティンガー

レア　風

巨大な針を振りかざし、縄張りに近づく者を威嚇する。針が大きい個体ほど、群れの中での地位が高い。



メルトランサー

レア　火

尾の毒針に刺されたら最後。たちまち体中の血液が沸騰して、血を吹き出しながら獲物を死に至らしめる。



ボーンネイル

レア　土

砂の中や岩陰に身を隠し、獲物を狙う。群れで行動し気性は凶暴で、どんな生き物にも襲いかかる。



エアグレイブ

ノーマル　風

大きな針から繰り出される一撃は強力。巨大な動物にも群れをなして襲いかかり、仕留めてしまう。



ゾンビ化した魔物



ラウディラビット



エムダラビット

レア 風

空を跳ねる魔物。鋭い牙と爪は非常に強力だが、騎空士の中には餌付けに成功した者もいるという。

スケルトン

レア 闇

志半ばで果てた騎空士の怨念とも、魔術を使う魔物が姿を変えているとも言われるが詳しいことは分かっていない。





辺獄の亡者

レア 水

絶対零度の辺獄を彷徨い続ける騎士の怨念。かつて、大いなる氷の獣に魅入られ、安らかな氷獄の深淵へと囚われた。



雨切蜻蛉

レア　風

尾から繰り出される一突きは強力。美しい翅は装飾品の素材として人気が高いが、繊細ゆえ加工には技術を要する。



トワイライトフライ

レア　火

体内に小さな炎を宿し、薄く光る肉体が特徴。頑丈な尾から繰り出される一撃は岩をも砕く。



ロッド

レア　風

空を自由自在に飛び回る魔物。大量の瞳は全方向を観察し、獲物を見つければ、恐ろしい速度で迫ってくる。





ランページシェル

レア　水

淡く輝く甲殻と、頑丈な鋏が特徴。発達した鋏の一撃は、鍛えた武具すら割り砕くこともあるほど力強い。



スニッパー

ノーマル　水

水辺によく見ることの出来る魔物。しかし、その危険度は高く、両のハサミは鋼鉄すらも捻りちぎる。



軍艦蟹



火のエレメンタル

レア　火

高温の炎を纏う生命体。その外見から、炎と鉱物の島バルツ公国の地底で産まれたという説が有力視されている。



火霊バルトロメウス



マイトフィッシュ

レア　水

水辺に棲む肉食の魔物。繁殖期は気性が荒くなるため注意が必要。美しい鱗は、手に入れると幸せになれると言う。



ミートミキサー

ノーマル　水

水中の脅威として広く知られる。その凶暴さは折紙付きで、縄張りにおいては他の生物の存在を一切許さない。



スライム

レア　水

空き容器に水を入れておくと、いつの間にか住み着いている謎の多い魔物。危険性は低いが放っておくと際限なく増える。

ゴールドスライム



シルバースライム



機械兵・改

Sレア 火

改良の加えられた機械兵器。命令に忠実に行動し、遂行するまで決して攻撃をやめることはない。





マッシヴアームズ

カクターマン

Sレア 水

乾いた大地で生きる者は、水を奪われないために、強くなるしかなかった。





水のエレメンタル

レア 水

魚にも、獣にも、人の様にも見えるが、詳細は分かっていない。水の神として祀っている村もあるらしい。





土のエレメンタル

レア　土

土の力を宿した生命体。じっとしていると岩塊と見分けがつかないため、うっかり腰掛けないように注意。

たゆたう焔魂

Sレア　火

この世に未練を残した魂魄が星晶片と結びついて火の玉となった。夜道を彷徨っては、道行く旅人に悪さをする。





ランニングトーチ

レア　火

炎に包まれた正体不明の魔物。手当たり次第に超高熱の炎を灯していく習性があるため、山火事の原因となることが多い。



クロウラー

レア　土

鬱蒼とした森に群生する魔物。幼虫のようだが蛹を確認されたことはなく、その生態は謎に包まれている。

ケイブバット

レア 闇

暗闇の洞窟に生息するため、視覚は既に退化している。夜になると、超音波を使い集団で狩りを行う。





辺獄の飛鼠



スケール

ノーマル 風

翅を広げ、自身を大きく見せることで相手を威嚇する。角を振りかざして繰り出す体当たりの威力は侮れない。



テラーモス



インプ

レア　闇

鋭い爪と槍を持ち何かと人の邪魔をしようとしてくるが、あまり賢くはない。しかし、隙を見せると集団で襲いかかってくる。



剣鮫

レア　水

その名の由来となった頭部の骨は、刀剣のように鋭利で頑丈。並の武器では容易く弾かれてしまうほどである。



ミノタウロス

レア　火

獣のような頭部と人のような体を持つ魔物。かつての人が古の神の怒りに触れ、姿を変えられたという伝承がある。





アークエンジェル

Sレア　光

天より遣わされし祝福を纏う者。その眩い光は永遠の力となり、数多の召喚石へと受け継がれ、新たな召喚石に宿される。

ピクシー

Sレア　光

宵闇に弾む小さな精霊。薄明かりの中で仲間と共に空を踊り、見る者全てを魅了する。

エンジェル

レア　光

天より現れた人とは異なる者。その召喚石は時を経ても潰えることなく、数多の星晶獣へと受け継がれ、新たな力となる。

アークエンジェルコア


ファフニール


ゴースト


ゾンビ


アリゲイディス


ラフレシア


シルトレイ


タイラント



クラーケン



闇のエレメンタル



マンティスアント



モンスターシルエット

ゴブリン

ノーマル 土

独自の社会を形成する小さき鬼。リーダーによって統率のとれたゴブリンの集団は下手な星晶獣よりも厄介である。





ゴブリン呪術兵



ゴブリンシャーマン



ゴブリンソルジャー（仮面）



ゴブリン僧兵

ゴブリンキング

昏き島で全てのゴブリンを総べる、ゴブリン族の王で名はゴラン。元は人間で、メネア皇国の王権争いに敗れ、昏き島に流された王子であった。光りの巨人の力を借りて、メネア皇国の国家転覆を図る。





ゴブリン重装兵



ゴブリンプリースト



ゴブリンモンク



ゴブリンナイト



ゴブリン格闘兵

ビット





アーリマン



デュラハン

土竜





ペンギン

Enemy
敵











アヴィザ



ジン



帝国一般兵（赤・剣）


帝国一般兵（ボウガン）


帝国一般兵（剣）


帝国一般兵（槍）


帝国魔術兵（火属性）


帝国一般兵（黒・剣）


帝国魔術兵（水属性）


帝国一般兵（黒・弓）


帝国一般兵（黒・槍）

Chevalle
シュヴァリエ

シュヴァリエ

Sレア 光

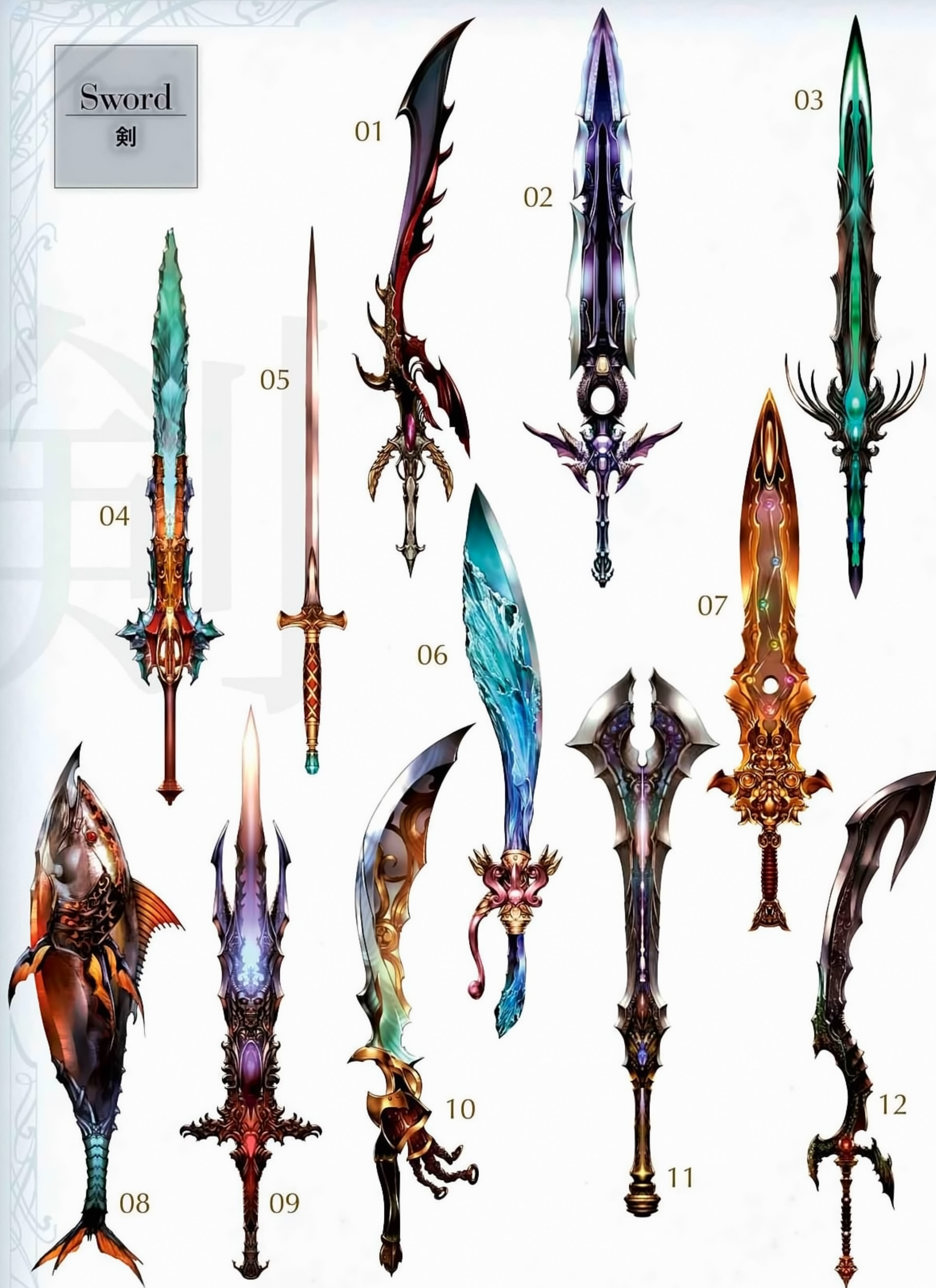
騎士たる星晶獣は主の命により顕現する。膨大な魔力は主の身を包み、万物を切り裂く刃となって仇なす者を殲滅する。

ヴィーラ・シュヴァリエ

アドウェルサ


Weapon
武器

Sword
剣



【剣】

01 SSレア［吸血剣］ダーインスレイブ 火
02 SSレア［不滅刃］デュランダル 水
03 SSレア［災神器］レーヴァテイン 火
04 SSレア［宝輝剣］ジュワユース 風
05 SSレア［大賢聖］宝剣アンダリス 土
06 SSレア［水恵剣］マナウィダンブレード 水
07 SSレア［聖刻］七星剣 光
08 SSレア［魚斬］アルバコアブレード 闇
09 SSレア［魂喰］ミストルテイン 闇
10 SSレア［禍風剣］風神剣 風
11 Sレア ［帯薙］イルウーン 土
12 Sレア ［讐心］フラガラッハ 火



13	Sレア	[破幸]ティルヴァング	闇
14	Sレア	[羅象剣]世界樹の晶剣	土
15	Sレア	[宿輪環]カダラ	火
16	Sレア	[澄刃]アルマス	水
17	Sレア	[瑠璃剣]タンザナイトソード	水
18	Sレア	[百首鬼]ラム・ダオ	火
19	Sレア	[呪剣]マボムバーム	土
20	Sレア	[執愛]ラスト	闇
21	Sレア	[氷冥剣]マケブランケ	水
22	Sレア	[密智剣]ネフティスレイピア	風
23	Sレア	[輝騎剣]シュヴァリエソード	光
24	Sレア	[旋風剣]スカートチェイサー	風
25	Sレア	[灯輝]ランタンブレード	光
26	Sレア	[大天使]アークエンジェルソード	光



27	レア	[剛剣]クレイモア	火
28	レア	[蒼銀剣]ミスリルレイピア	水
29	レア	[断魔]アネラス	火
30	レア	[潰打]ファルシオン	火
31	レア	[雷光]サンダーレイピア	光
32	レア	[蒼銀剣]ミスリルソード	火
33	レア	[蒼銀剣]ミスリルサーベル	土
34	レア	[緋焔]ファイアソード	火
35	レア	[暴重]バスターソード	土
36	レア	[帝斬]インペリアルショテル	水
37	レア	[琥曲]アースカトラス	土
38	レア	[誓剣]サイフォス	土
39	レア	[天使]エンジェルソード	光
40	ノーマル	[嵐剣]スパタ	風



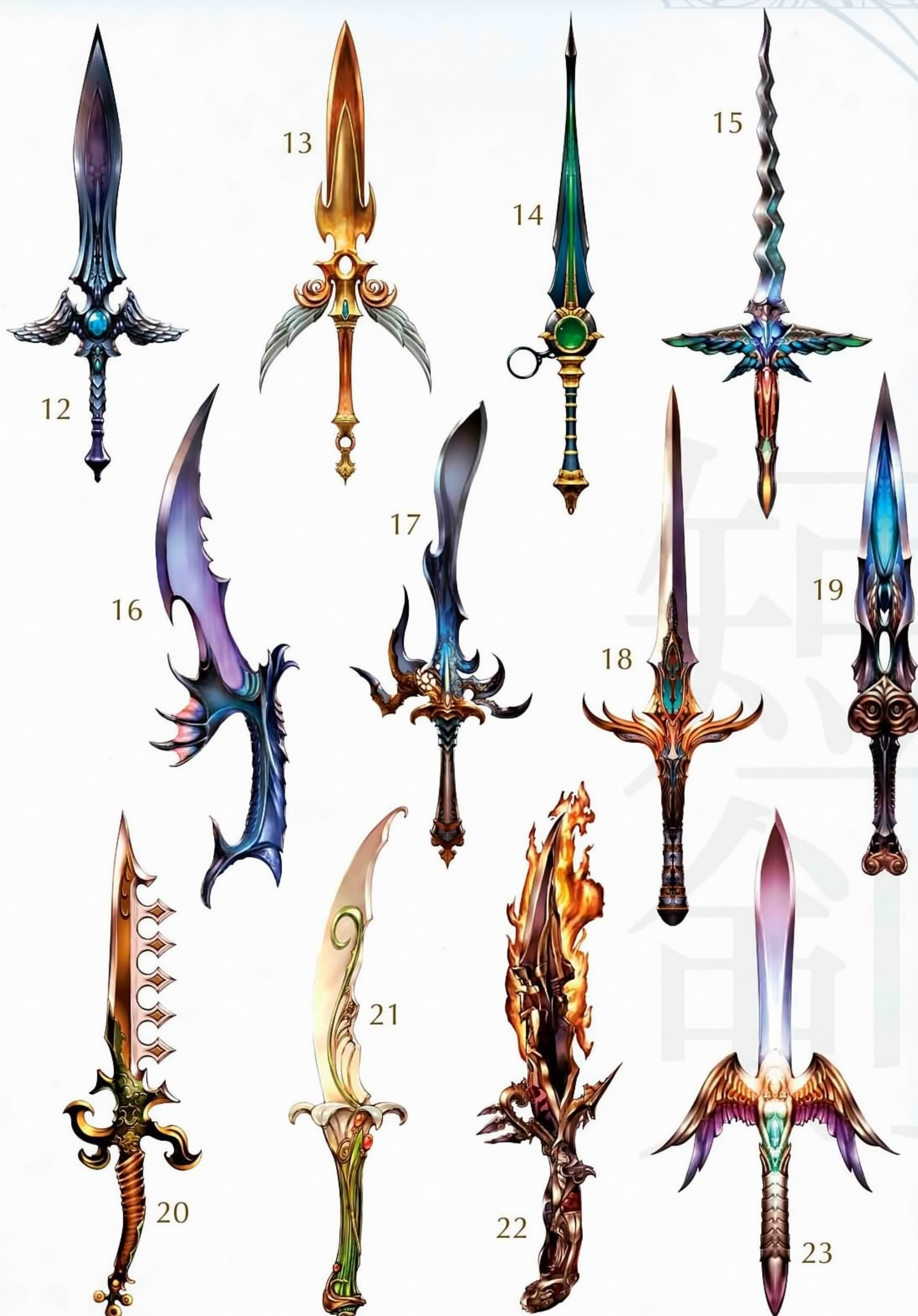
41	ノーマル[嵐剣]ブロンズスパタ	風
42	ノーマル[炎剣]スチールソード	火
43	ノーマル[清剣]アイアンレイピア	水
44	ノーマル[炎剣]ブロンズソード	火
45	ノーマル[地剣]サーベル	土
46	ノーマル[清剣]ブロンズレイピア	水
47	ノーマル[清剣]ブロードソード	水
48	ノーマル[炎剣]グラディウス	火
49	ノーマル[炎剣]アイアンソード	火
50	ノーマル[地剣]アイアンサーベル	土
51	ノーマル[嵐剣]スチールスパタ	風
52	ノーマル[清剣]スチールレイピア	水

Dagger
短剣



【短剣】

01 SSレア［激情］ベガルタ 闇
02 SSレア［魔裂］カルンウェナン 土
03 SSレア［鳳凰刃］不死鳥の嘴刃 火
04 SSレア［密智剣］ネフティスクリス 風
05 SSレア［輝宝刃］ダイヤモンドエッジ 光
06 SSレア［遊獣刃］ヘルウォードダガー 闇
07 SSレア［界統］四天刃 光
08 SSレア［霹靂］雷公刃ユピテル 光
09 SSレア［奇矯］コムラビ 闇
10 SSレア［悪戯］トリック・オア・トリート 火
11 SSレア［凍露］霧氷剣ベルソス 水



12	Sレア	[夜天降]チンクエディア	光
13	Sレア	[瞬蜃]ミラージュナイフ	水
14	Sレア	[穿遍]スティレット	土
15	Sレア	[鎮嵐]ストームクリス	風
16	Sレア	[海嘯刃]レヴィアンゲイズ	水
17	Sレア	[矜持賭]ファコン	土
18	Sレア	[刻命]フセット	風
19	Sレア	[騎千]アキナケス	水
20	Sレア	[破刃]ソードブレイカー	闇
21	Sレア	[純誓]ソード・オブ・リスブラン	風
22	Sレア	[紅焔]紅陽刃	光
23	Sレア	[大天使]アークエンジェルナイフ	光



24	レア	[蒼銀刃]ミスリルナイフ	水
25	レア	[鋭刃]ククリ	風
26	レア	[波眩]クリス	土
27	レア	[蒼銀刃]ミスリルククリ	風
28	レア	[惡貫]キーラ	水
29	レア	[密殺]アサシンダガー	闇
30	レア	[鎮魔]マンダウ	風
31	レア	[繰幻]マインゴーシュ	風
32	レア	[蒼銀刃]ミスリルダガー	火
33	レア	[錐刃]メイルブレイカー	水
34	レア	[征魔]ホーリークリス	光
35	レア	[灼熱]ファイアバゼラード	火



36	レア	［夏想］木彫りの短剣	土
37	レア	［天使］エンジェルナイフ	光
38	ノーマル	［炎刃］ダガー	火
39	ノーマル	［炎刃］ブロンズダガー	火
40	ノーマル	［嵐刃］スチールククリ	風
41	ノーマル	［清刃］アイアンナイフ	水
42	ノーマル	［清刃］ブロンズナイフ	水
43	ノーマル	［地刃］ブロンズクリス	土
44	ノーマル	［嵐刃］アイアンククリ	風
45	ノーマル	［清刃］ナイフ	水
46	ノーマル	［地刃］スチールクリス	土
47	ノーマル	［炎刃］バゼラード	火

Spear
槍



【槍】

01 SSレア [烈伐] ピラム 火
02 SSレア [仇閃] グラーシーザー 闇
03 SSレア [氷冥槍] ウェルギリウス 水
04 SSレア [灼業槍] イフリートハルベルト 火
05 SSレア [吼嵐槍] ティアマトグレイブ・マグナ 風
06 SSレア [黎明] 一伐槍 光
07 SSレア [彩命] ガルガンチュア 土
08 SSレア [水神戟] トリアイナ 水
09 SSレア [絶覇] ブリューナク 火
10 SSレア [聖守槍] ローゼンメイデン 闇



11	SSレア	[禍雷槍]雷神矛	光
12	Sレア	[雷光牙]ヴァジュランダ	光
13	Sレア	[凪命]蜻蛉切	風
14	Sレア	[革抗]パルチザン	土
15	Sレア	[飛閃]シューラヴァラ	光
16	Sレア	[聖神槍]ロンギヌス	闇
17	Sレア	[海嘯槍]レヴィアスパイン	水
18	Sレア	[海叉]トライデント	水
19	Sレア	[魚突]アルバコアノーズ	闇
20	Sレア	[漁魂]ハーブーン	水
21	Sレア	[大天使]アークエンジェルスピア	光



22	レア	[蒼銀槍]ミスリルハルベルト	風
23	レア	[戦歴]ハルベルト	風
24	レア	[一黙]メザラク	土
25	レア	[巨威]クーゼ	火
26	レア	[蒼銀槍]ミスリルグレイブ	火
27	レア	[蒼銀槍]ミスリルスピア	水
28	レア	[蒼銀槍]ミスリルパルチザン	土
29	レア	[弧空]ランデベヴェ	火
30	レア	[疾旋]風精の鉤爪槍	風
31	レア	[焔突]フレイムハルベルト	火
32	レア	[地護]アースハルベルト	土



33	レア	[迷彩]ギリーフォーク	風
34	レア	[天使]エンジェルスピア	光
35	ノーマル	[地槍]パイク	土
36	ノーマル	[嵐槍]ブロンズハルベルト	風
37	ノーマル	[地槍]スチールパルチザン	土
38	ノーマル	[清槍]アイアンスピア	水
39	ノーマル	[清槍]スピア	水
40	ノーマル	[炎槍]ブロンズグレイブ	火
41	ノーマル	[炎槍]アイアングレイブ	火
42	ノーマル	[嵐槍]スチールハルベルト	風

Ax
斧


01


02


03


04


05


06


07


08


09


10

【斧】

01	SSレア	[万雷斧]ウコンバサラ	
02	SSレア	[狂奔]スラーンド	
03	SSレア	[断魔]パラシュ	
04	SSレア	[緋絢]緋紋の絢斧	
05	SSレア	[邪眼]ヴァサーゴ	
06	SSレア	[暴狼斧]グレイプニル	
07	Sレア	[蝕影]アクゥ	
08	Sレア	[朱戦斧]ショカ	
09	Sレア	[千鬣]ブローバ	
10	Sレア	[万馬斧]ホースマンズハンマー	



11	Sレア	[嵐竜斧]ティアマトアムード	風
12	Sレア	[悉断]フットマンズアックス	火
13	Sレア	[陽槌]サンハンマー	光
14	Sレア	[水恵斧]マナウィダンハーケン	水
15	Sレア	[輝騎斧]シュヴァリエブージ	光
16	Sレア	[星鎧斧]サジタリウスアックス	風
17	Sレア	[水神斧]ポセイドンハーケン	水
18	Sレア	[大天使]アークエンジェルアクス	光
19	レア	[曲月]タバール	光
20	レア	[戦闘斧]バトルアックス	土
21	レア	[雷斤]サンダーカリンガ	光
22	レア	[蒼銀斧]ミスリルアックス	火



23	レア	[蒼銀斧]ミスリルハンマー	土
24	レア	[断振]バルディッシュ	水
25	レア	[巌斧]ロックハンマー	土
26	レア	[鋼棘]モーニングスター	光
27	レア	[天使]エンジェルアックス	光
28	ノーマル	[炎斧]ブロンズアックス	火
29	ノーマル	[炎斧]スチールアックス	火
30	ノーマル	[嵐斧]スチールカリンガ	風
31	ノーマル	[地斧]アイアンハンマー	土
32	ノーマル	[炎斧]アイアンアックス	火
33	ノーマル	[清斧]ポールアックス	水
34	ノーマル	[嵐斧]ウォーピック	風

Wand
杖



【杖】
01 SSレア［遊翼］ケーリュケイオン 風
02 SSレア［極癒］アスクレピオスの杖 光
03 SSレア［輝杖］稜鏡の鎚杖 光
04 SSレア［禁呪］封鍵クラウストルム 光
05 SSレア［陽花］サンフラワーワンド 火
06 SSレア［海叫杖］レヴィアンセプター・マグナ 水
07 SSレア［守約］プロミス 風
08 SSレア［極叡］五神杖 光
09 Sレア ［鍛極］金剛杖 光
10 Sレア ［双蛇癒］ジェズル 水
11 Sレア ［導命］パストラルスタッフ 土

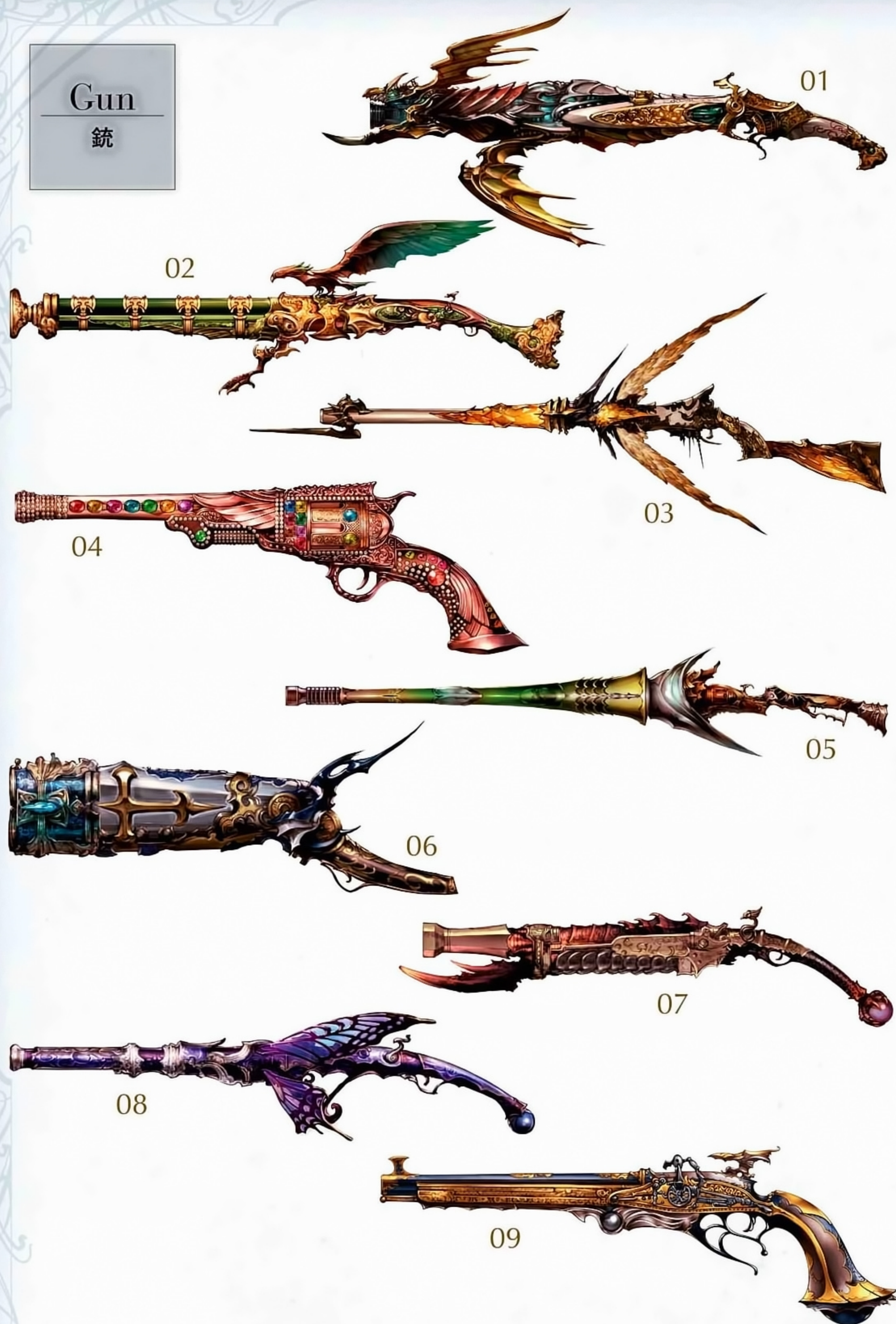


12	Sレア	[魔樹理]森精の杖	水
13	Sレア	[酒精杖]ツォンペリ	土
14	Sレア	[焔祷]転生の祈杖	火
15	Sレア	[逐雷棍]ヤグルシ	水
16	Sレア	[光宿]ホーリーケーン	光
17	Sレア	[遊獣杖]ヘルウォードセプター	闇
18	Sレア	[風雅]エアリアルケーン	風
19	Sレア	[嘆骸]スカルワンド	闇
20	Sレア	[征風]風詠みの杖	風
21	Sレア	[大天使]アークエンジェルワンド	光
22	レア	[浄響]タイアハ	土
23	レア	[魔香]シャレラバディ	光
24	レア	[蒼銀杖]ミスリルロッド	火
25	レア	[蒼銀杖]ミスリルメイス	水



26	レア	[針鋲]スパイククラブ	土
27	レア	[打棍]メイス	水
28	レア	[緑鉱杖]エメラルドケーン	風
29	レア	[聖木]ツリーワンド	土
30	レア	[淡雪]スノウマンロッド	水
31	レア	[天使]エンジェルワンド	光
32	ノーマル	[嵐杖]クラブ	風
33	ノーマル	[地杖]スタッフ	土
34	ノーマル	[嵐杖]オークワンド	風
35	ノーマル	[炎杖]アイアンスタッフ	火
36	ノーマル	[地杖]メープルスタッフ	土
37	ノーマル	[清杖]ブロンズメイス	水
38	ノーマル	[炎杖]スチールロッド	火
39	ノーマル	[清杖]スチールメイス	水

Gun
銃



【銃】

01	SSレア	[鋼吼]ガストラフェテス	土
02	SSレア	[狂麗砲]グラッドアイ	火
03	SSレア	[裁考筒]裁きの鳴雷	土
04	SSレア	[絢爛]ジュエルリゾートモデル	風
05	SSレア	[碧落]ファラウェイ	風
06	Sレア	[疾迅]ウィンドクロス	風
07	Sレア	[竜棘]ドラゴンテイル	火
08	Sレア	[燕光]スワロウテイル	光
09	Sレア	[至匠]スナップハンス	風

銃





















10	Sレア	[紫速]トラドール	水
11	Sレア	[斧銃]ホイルロックアックス	土
12	Sレア	[蒼碧銃]アークゥイバス・カスタム	火
13	Sレア	[魚撃]アルバコアライフル	闇
14	Sレア	[幽霧銃]セレストライフル	闇
15	Sレア	[百煌銃]ヘカトンケイルマズル	光
16	Sレア	[大天使]アークエンジェルガン	光
17	レア	[倒魔]ペトロネル	風
18	レア	[爆撃]グレネード	火
19	レア	[歴焔]マッチロック	火


20


21


22


23


24


25


26


27


28


29

20	レア	[水蛇]サーペンタイン	闇
21	レア	[煉弾]ジェザイル	闇
22	レア	[虹弾]虹魚鱗飾	水
23	レア	[素銃]ハンドピストル	風
24	レア	[遊銃]クラッカー	火
25	レア	[天使]エンジェルガン	光
26	ノーマル	[輝弾]マスケット	光
27	ノーマル	[地弾]ウォル・ロック	土
28	ノーマル	[地弾]ホイルロック	土
29	ノーマル	[清弾]リトルトーピド	水

Knuckle
格闘



【格闘】

01	SSレア［闘頂］獅子王戦拳	光
02	SSレア［溶魔爪］クリムゾンフィンガー	火
03	SSレア［水恵拳］マナウィダンガントレ	水
04	SSレア［吼嵐拳］ティアマトガントレ・マグナ	風
05	SSレア［獣魂］ココ&ミミ	闇
06	SSレア［烈殻拳］コロッサスフィスト・マグナ	火
07	SSレア［砕世］六崩拳	光
08	SSレア［天煽］紅陽扇	光
09	Sレア　［猫爪］ネコパンチ	土



















10	Sレア	[拳刃]ジャマダハル	 風
11	Sレア	[羅象拳]世界樹の幹甲	 土
12	Sレア	[魚打]アルバコアヘッド	 闇
13	Sレア	[墨撃]スキッドハンド	 水
14	Sレア	[猛虎]タイガーファング	 光
15	Sレア	[炎撃甲]バルカンガントレット	 火
16	Sレア	[大天使]アークエンジェルナックル	 光
17	レア	[拳闘]手甲	 水
18	レア	[刺殴]パタ	 火


19


20


21


22


23


24


25


26


27

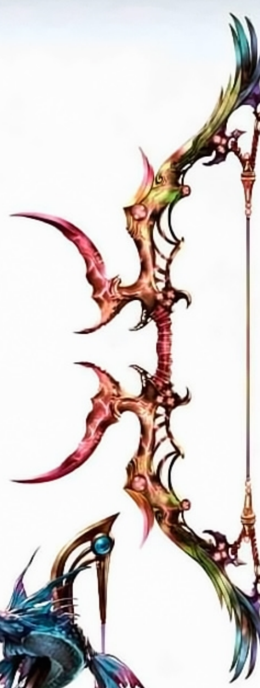

28

19	レア	[蒼銀拳]ミスリルバグナウ	風
20	レア	[蒼銀拳]ミスリルナックル	土
21	レア	[光拳]シャインナックル	光
22	レア	[疾拳]疾風のバンテージ	風
23	レア	[魂拳]ブラストナックル	光
24	レア	[天使]エンジェルナックル	光
25	ノーマル	[嵐拳]ブロンズバグナウ	風
26	ノーマル	[清拳]ホラ	水
27	ノーマル	[炎拳]カエストス	火
28	ノーマル	[地拳]ブロンズナックル	土

Bow
弓


01


02


03


04


05


06


07


08

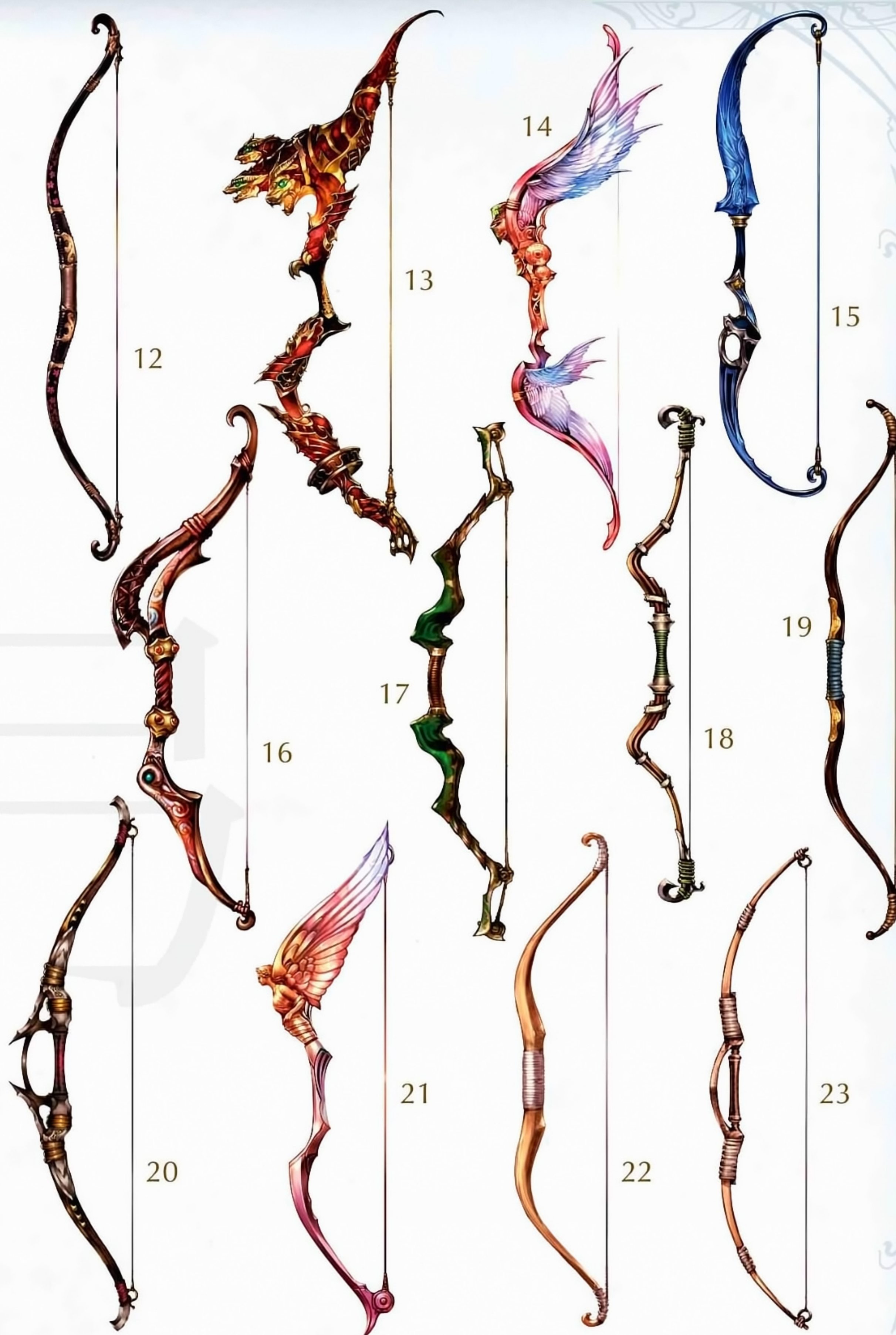

09


10


11

【弓】

01	SSレア	[黄金宝弓]エウリュトスボウ	火
02	SSレア	[智天閃]シェキナーの弓	風
03	SSレア	[恵空]虹の弓	水
04	SSレア	[必閃]アッキヌフォート	土
05	SSレア	[輝風]エーテリアルボウ	風
06	SSレア	[海叫弓]レヴィアンボウ・マグナ	水
07	Sレア	[仕掛弓]サルンガ	火
08	Sレア	[落涙]烏号	水
09	Sレア	[神吹]エルフィンボウ	風
10	Sレア	[密智弓]ネフティスボウ	風
11	Sレア	[昏征弓]シャドウボウ	闇



12	Sレア	[黒麗]漆弓	土
13	Sレア	[遊獣弓]ヘルウォードボウ	闇
14	Sレア	[大天使]アークエンジェルボウ	光
15	レア	[蒼銀弓]ミスリルボウ	火
16	レア	[戦弓]ウォーボウ	土
17	レア	[補強弓]ラップドボウ	風
18	レア	[複合弓]コンポジットボウ	火
19	レア	[長弓]ロングボウ	水
20	レア	[剛弦]パワーボウ	土
21	レア	[天使]エンジェルボウ	光
22	ノーマル	[短弓]ショートボウ	風
23	ノーマル	[単弓]セルフボウ	水

Harp
楽器





















【楽器】

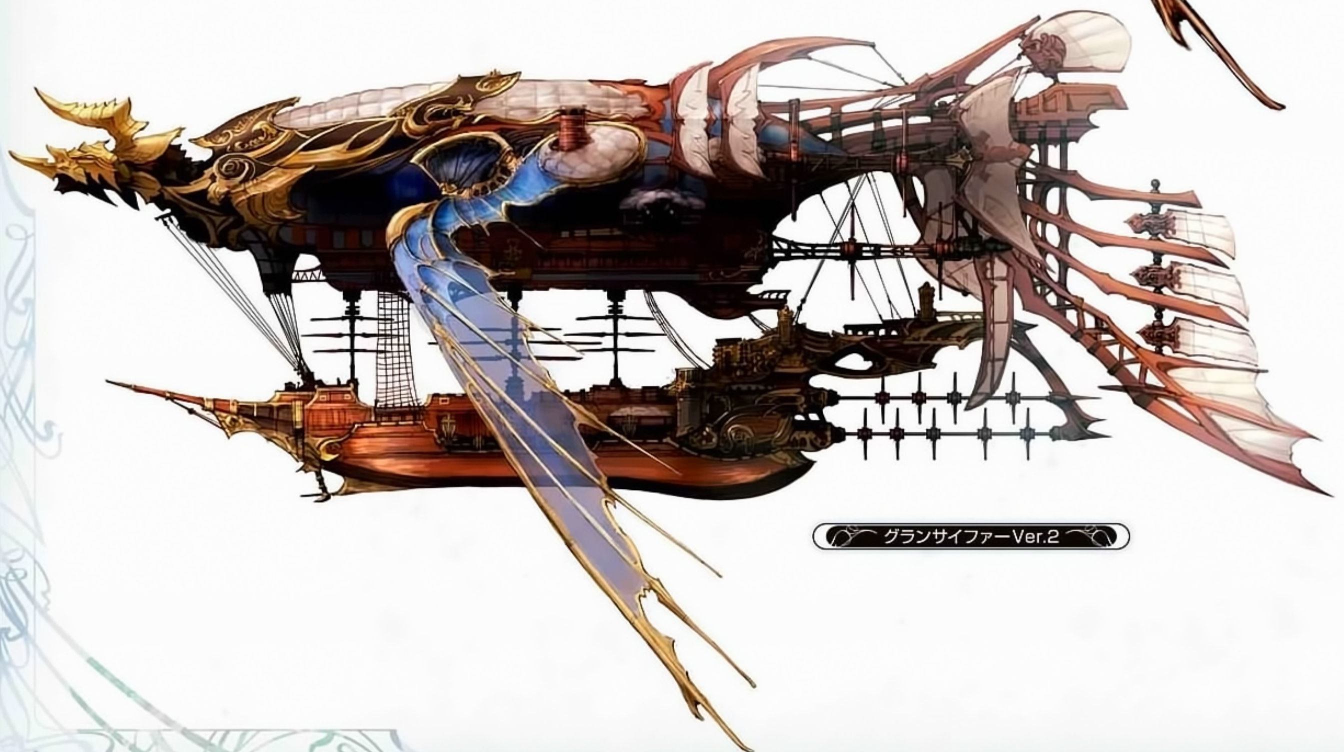
01	SSレア	[水響]オーシャンハープ	水
02	Sレア	[祓音]白金の竪琴	風
03	Sレア	[麗琴]アタナシウス	土
04	Sレア	[幽月]ストラヴァリア	風
05	Sレア	[妖奏]ドラキュラハープ	闇
06	Sレア	[聖奏]ホーリーチャンター	光
07	Sレア	[大天使]アークエンジェルハープ	光
08	レア	[誘音]ラミアの竪琴	火
09	レア	[天使]エンジェルハープ	光
10	ノーマル	[清奏]メイプルハープ	水


Airship
騎空艇

グランサイファーVer.1

Grancypher

グランサイファー



グランサイファーVer.2



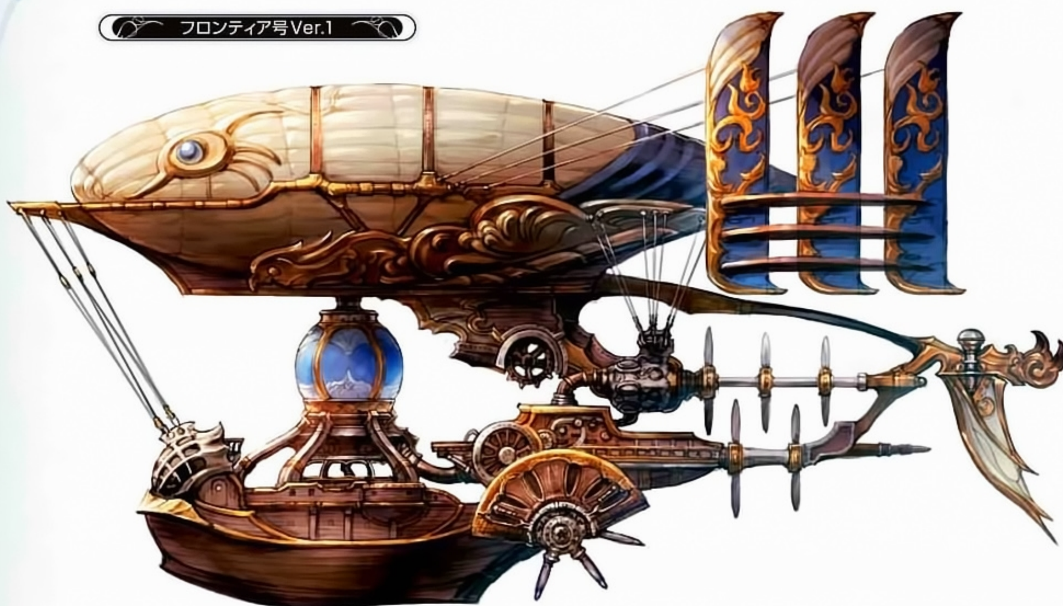
グランサイファーVer.3

グランサイファーVer.2、3 原案ラフ画

Frontier

フロンティア号

フロンティア号Ver.1

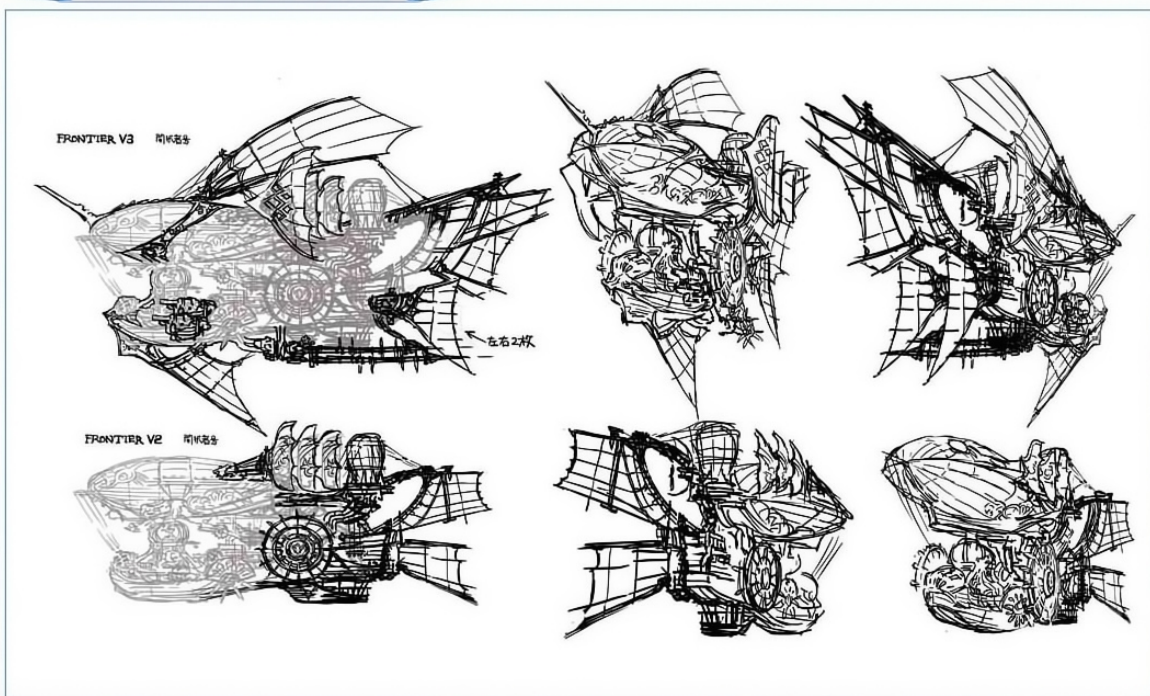


フロンティア号Ver.2



フロンティア号Ver.3

グランサイファーVer.2、3 原案ラフ画





エンゼラ Ver.1



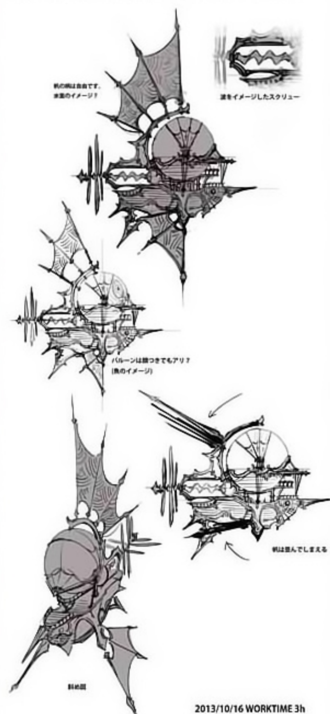
エンゼラ Ver.2

Angela
エンゼラ

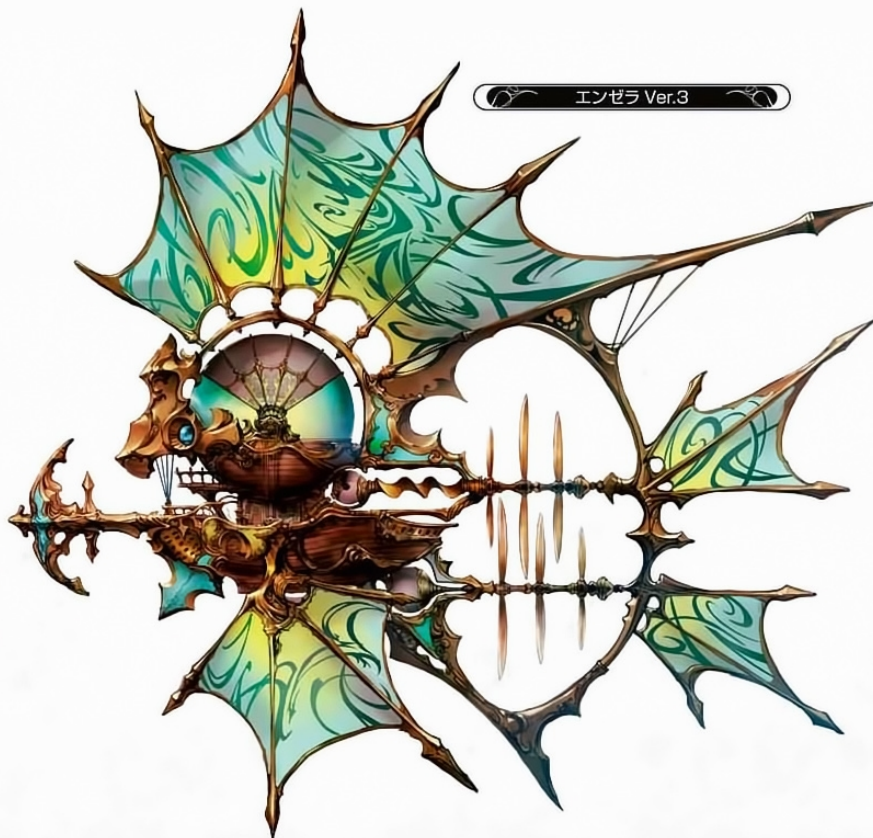
エンゼラ　設定画

騎空艇デザイン　エンゼラ　モノクロラフ

気球のように丸い気嚢をもち、後部プロペラと帆で飛ぶハイブリット型。



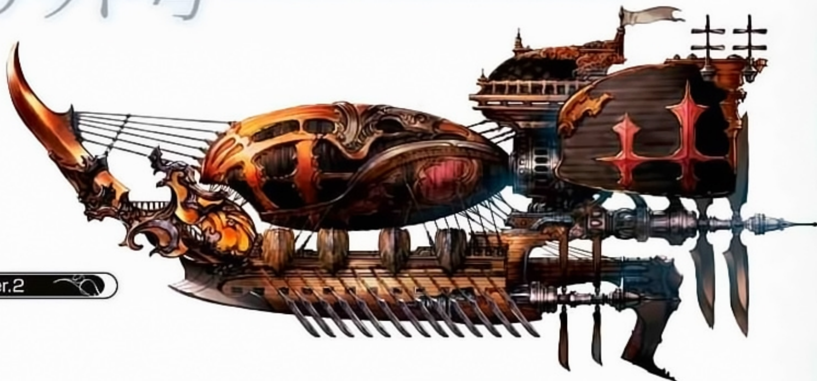
2013/10/16 WORKTIME 3h

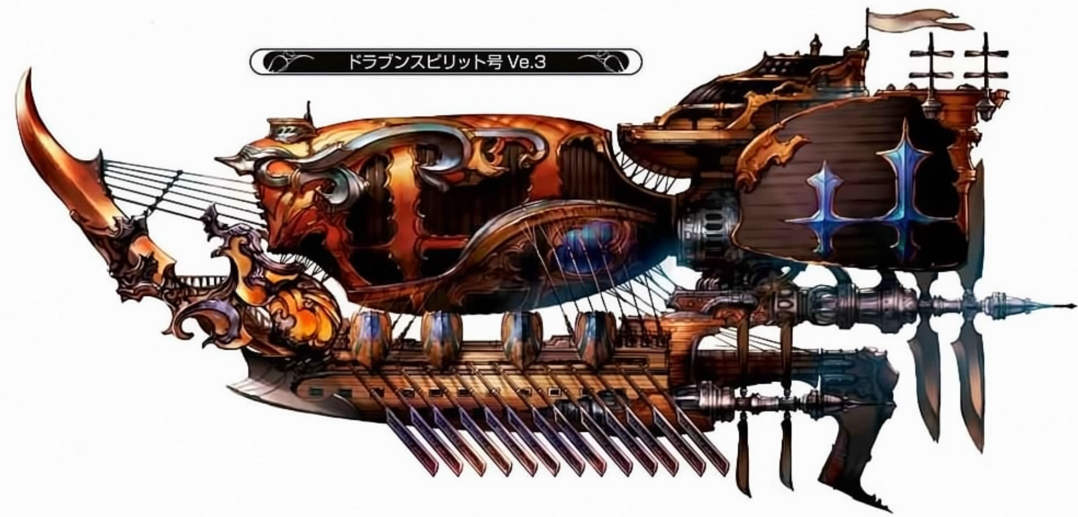


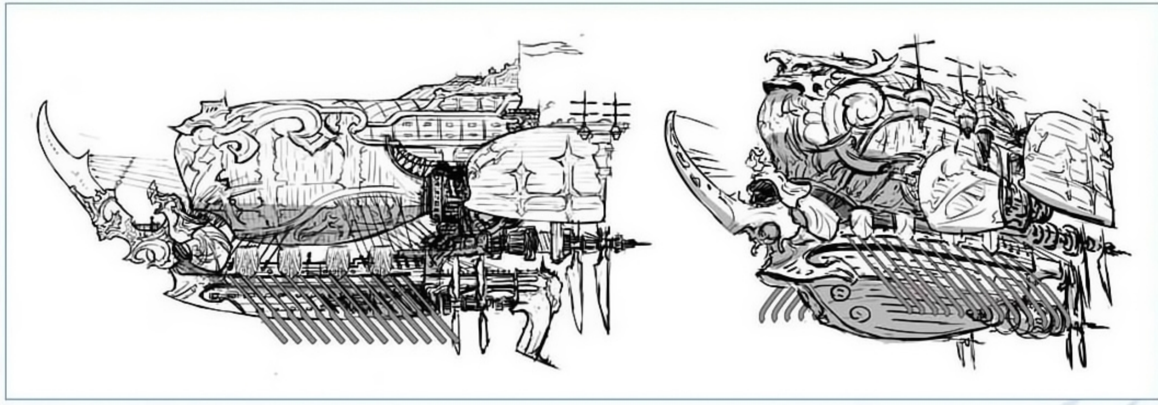
エンゼラ Ver.3


ドラブンスピリット号 Ver.1

Drav'n Spirit
ドラブンスピリット号

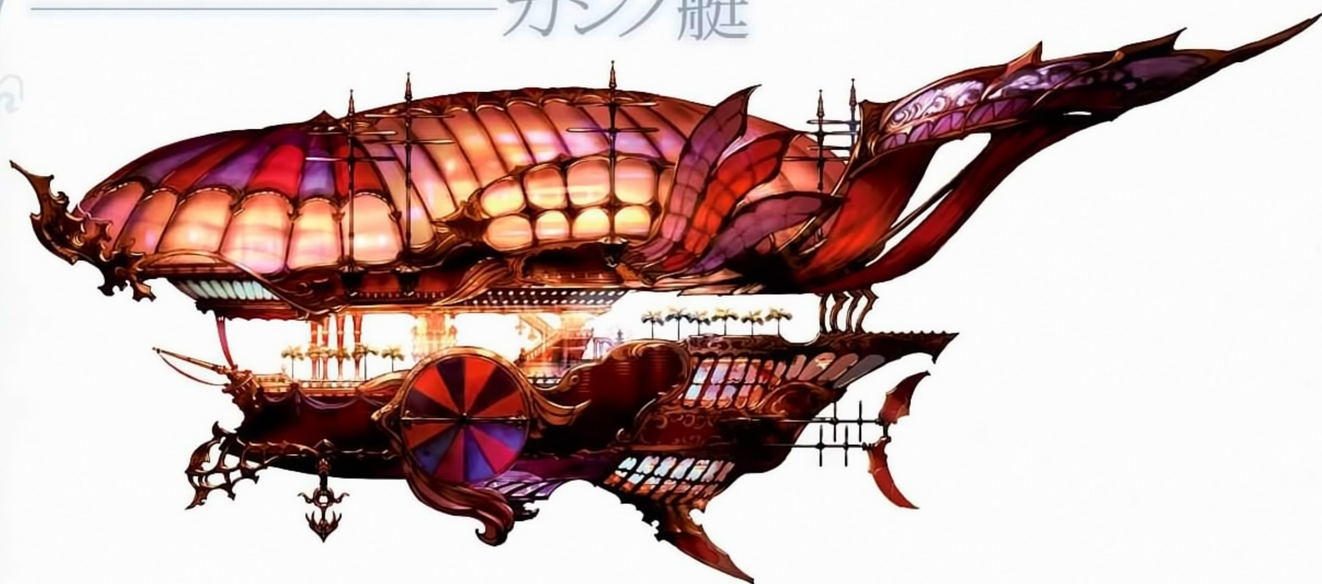

ドラブンスピリット号 Ver.2

ドラブンスピリット号 Ve.3


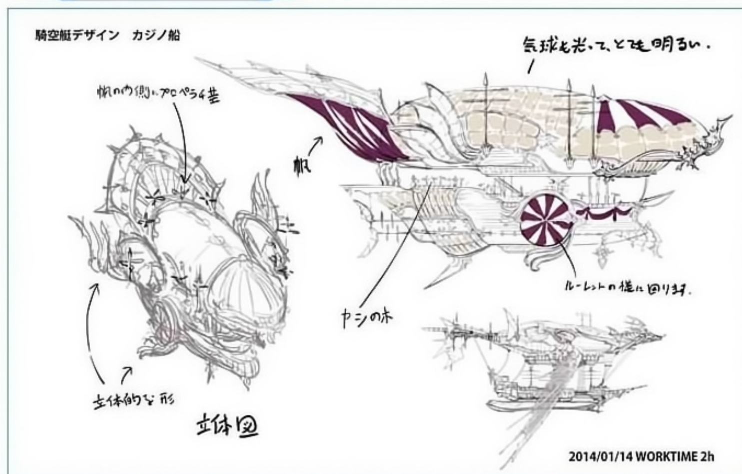
ドラブンスピリット号Ver.2、3　原案ラフ画


Casino Liner

カジノ艇

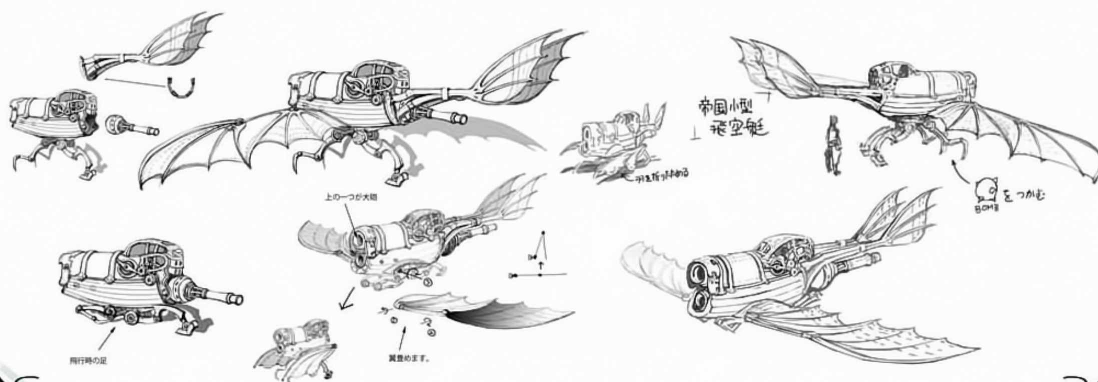


カジノ艇　設定画



小型騎空艇 設定画

主人公たちがザンクティンゼルから脱出した際に使われた、エルステ帝国の量産型騎空艇の設定画。胴体下部には折り畳み式の四脚が備えられており歩行することが可能。地上戦でも高い威力を発揮する。





Background Images

背景画



ザンクティンゼル 主人公の故郷



ポート・ブリーズ群島 ウングッド城



フレイメル島 バルツ公国 大工廠



アウギュステ列島 首都ミザレア



ルーマシー群島 観測所



アルビオン島 城砦都市アルビオン



霧に包まれた島 トラモント島



ガロンゾ島の街並

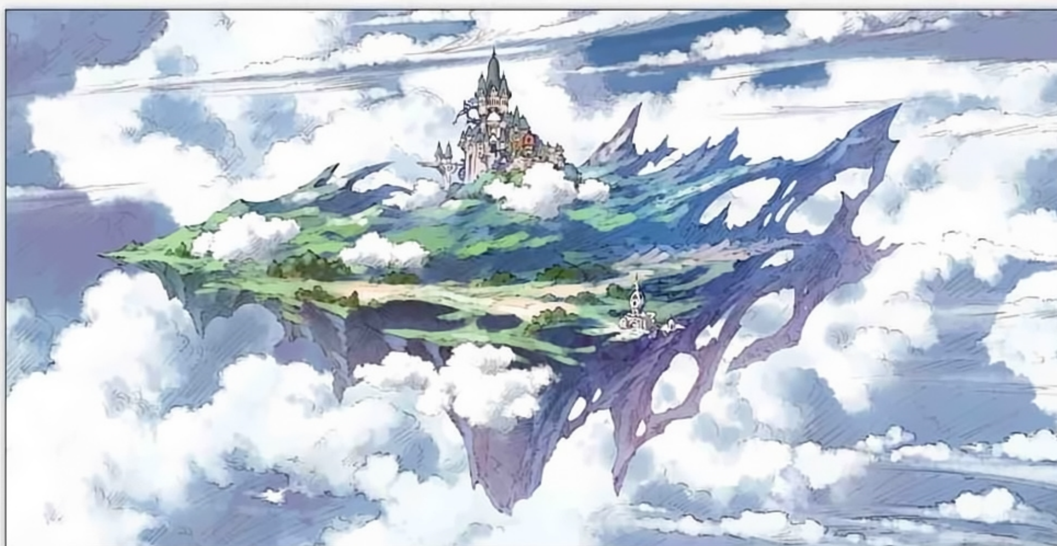


アマルティア島 秩序の騎空団駐屯地

Island 島



ザンクティンゼル



ポート・ブリーズ群島



アウギュステ列島



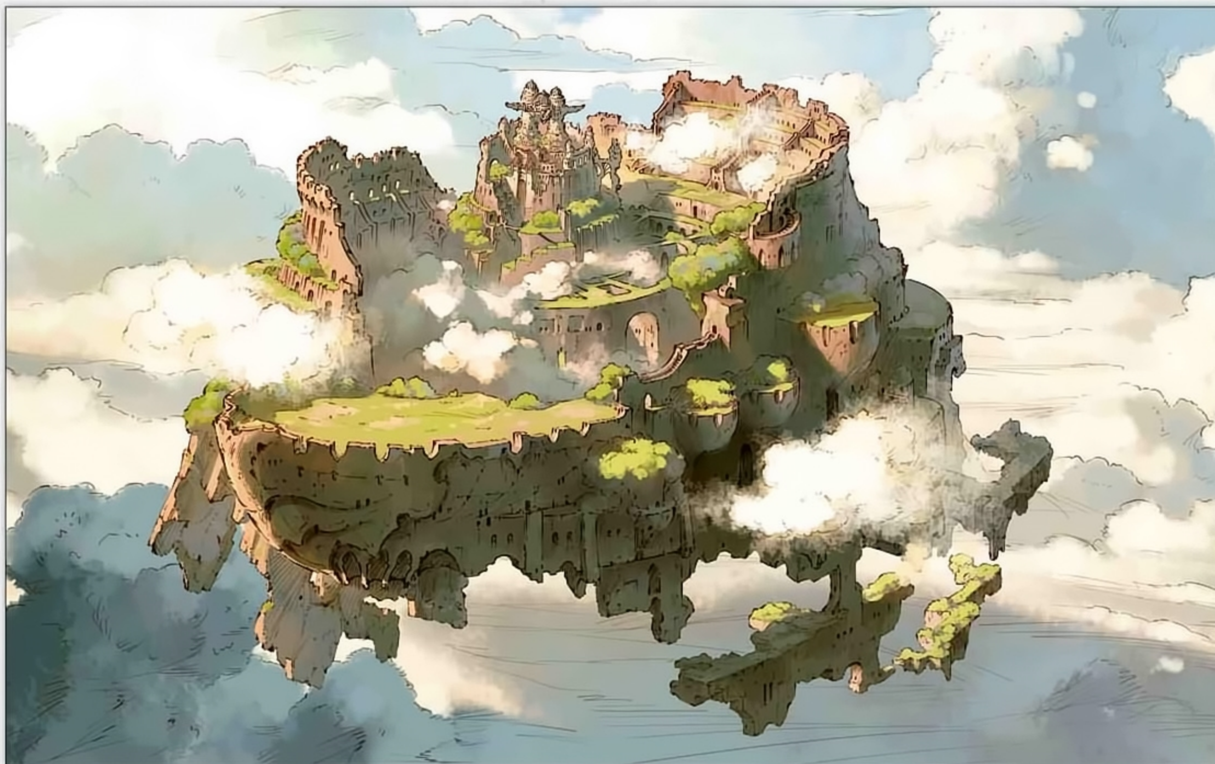
フレイメル島



メネア領ルーマシー群島



霧に包まれた島



城砦都市アルビオン



フィーニス諸島ガロンゾ島



アマルティア島



帝国軍艦操舵室



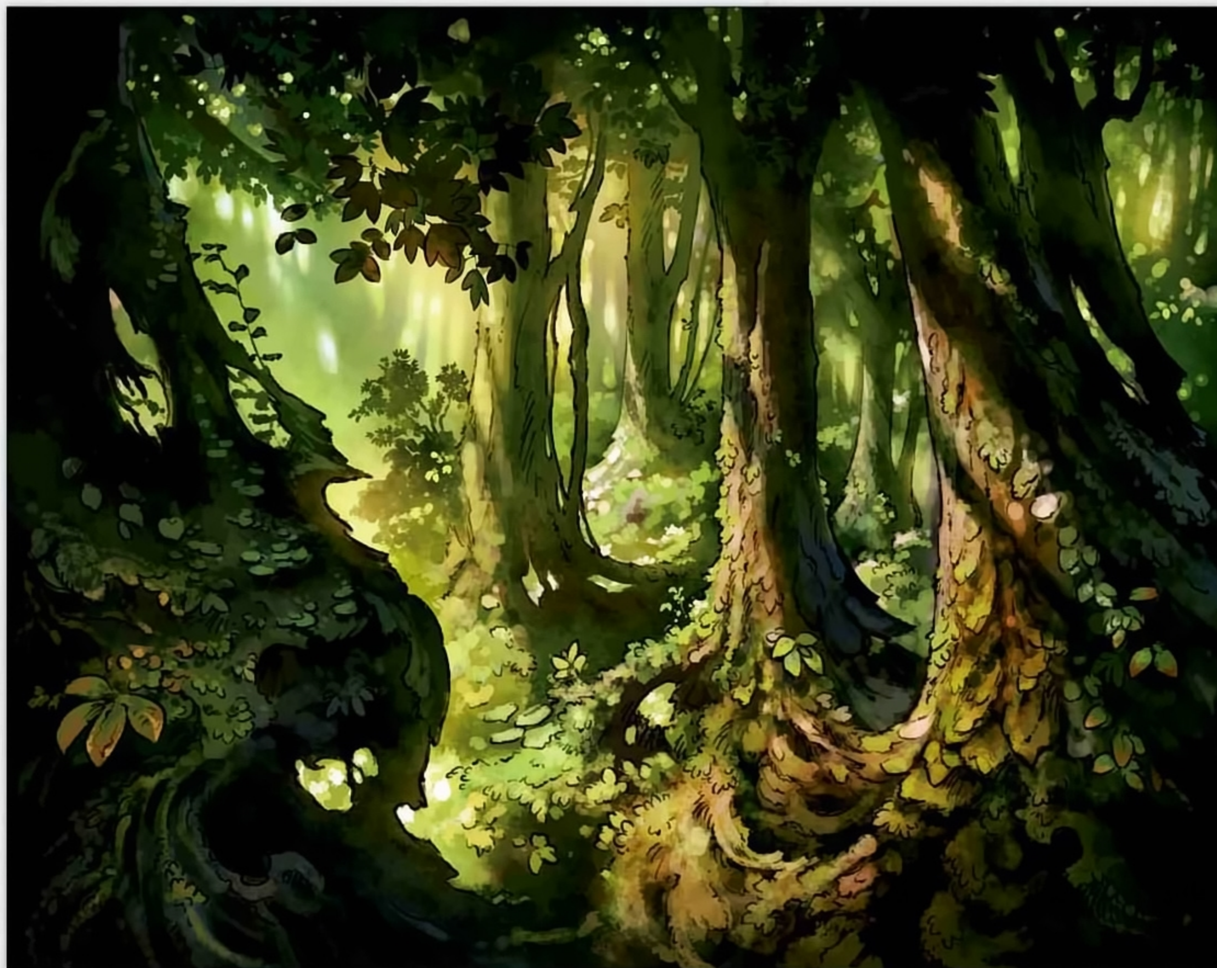
小型騎空艇



バザー



酒場



森



山奥の村



木造洋室



石造の神殿



洞窟



山道



カジノ艇



ポート・ブリーズ降焔祭



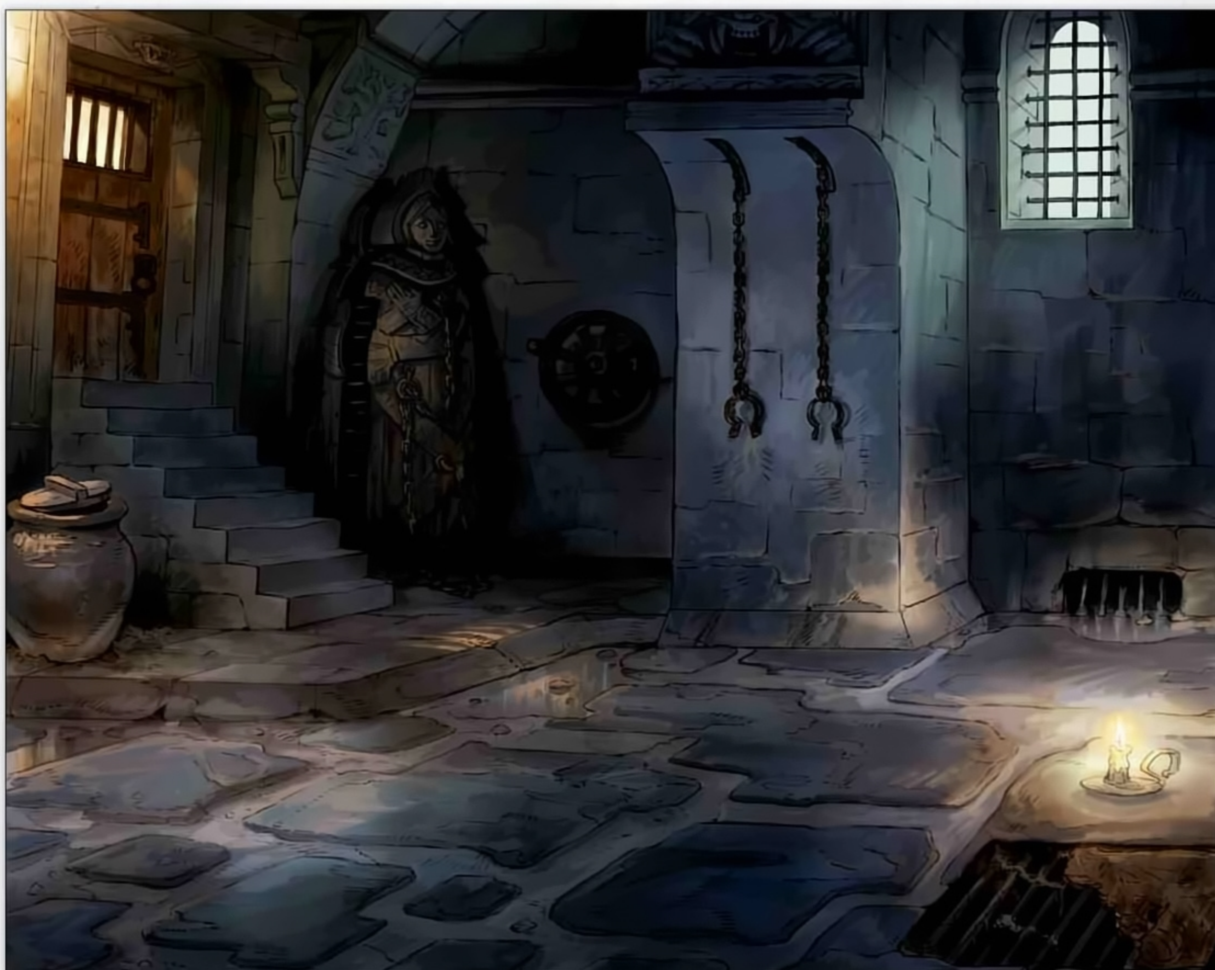
パンデモニウム上空



星の古戦場



スーテラの故郷



牢獄

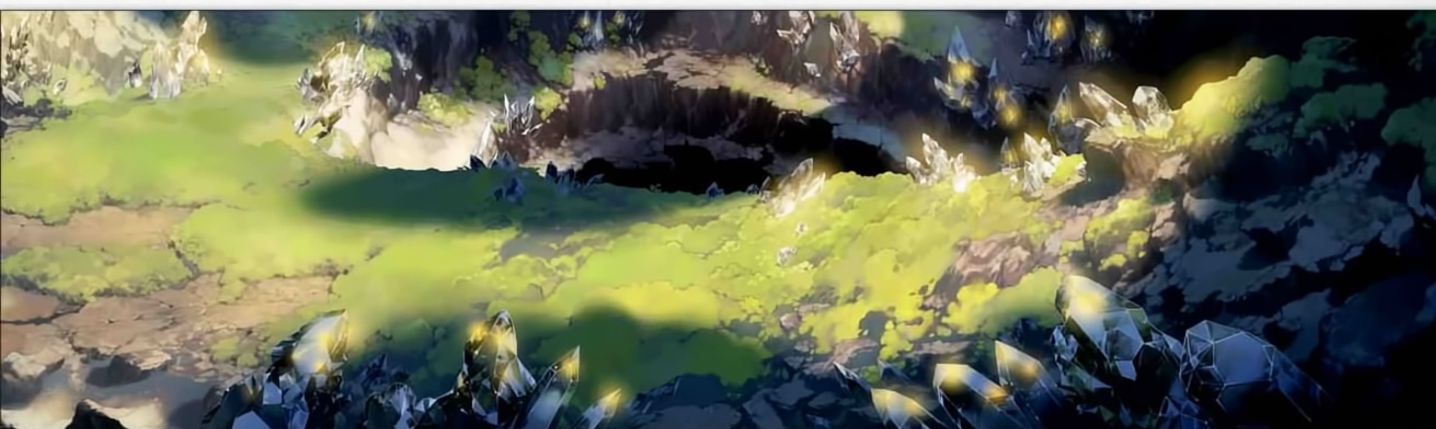


フェードラッヘ



神将の祠


ザンクティンゼルの森


エクストラクエスト


アンガド高原


騎空艇甲板


ザリチュ湖


アーセナルゼロ

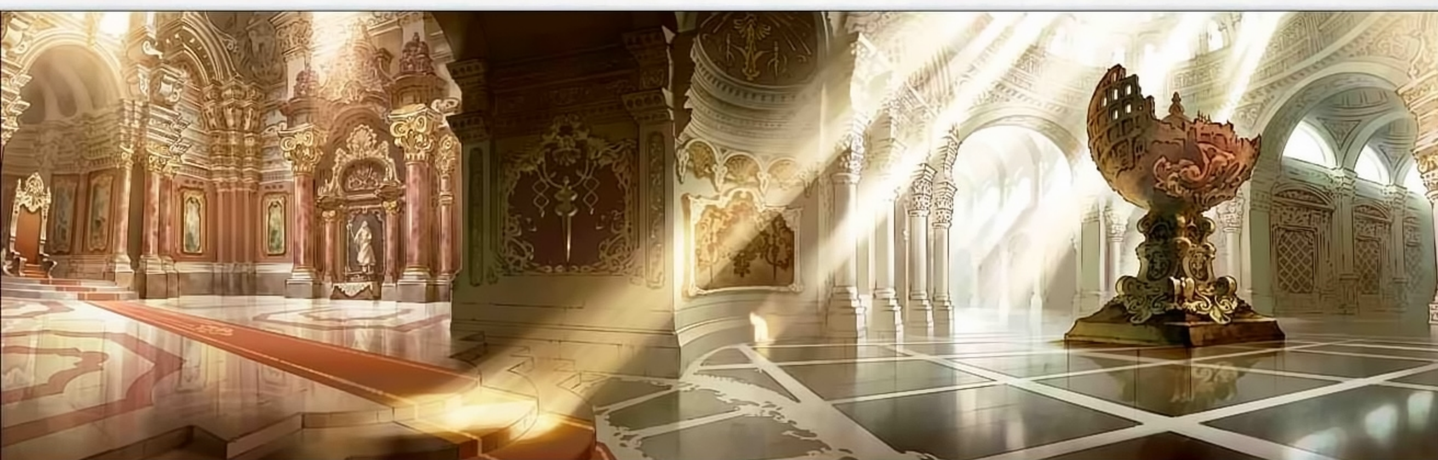

ラヤの水辺


ザニス高地


黒月森


名前を亡くした遺跡


アルビオン外縁

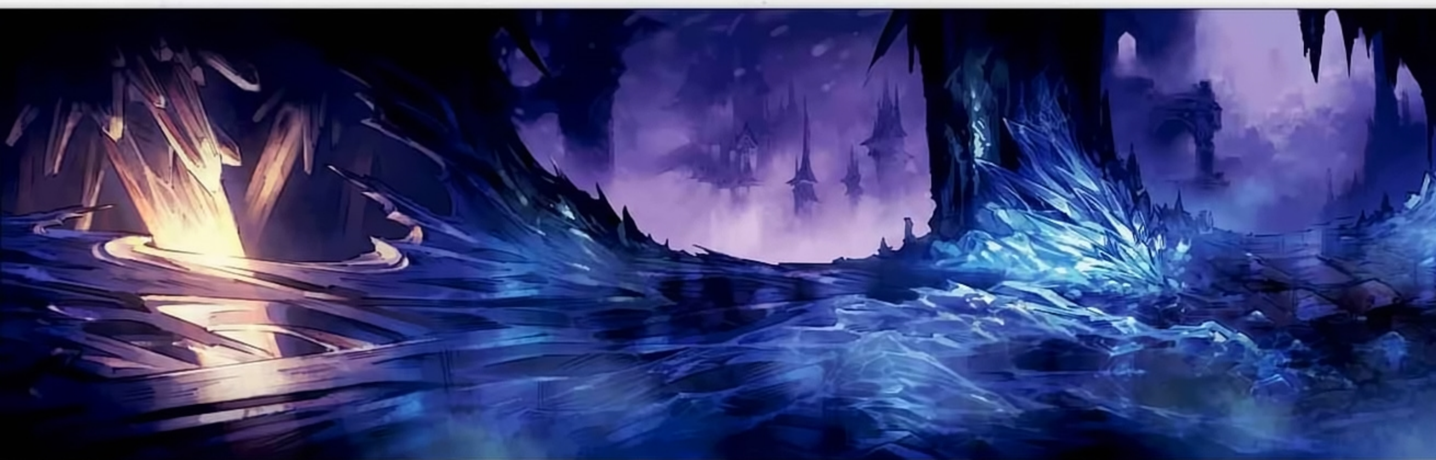

領主の館


アルビオン城下町


ガロンゾの造船ドック


アマルティア砦内


灼滅焔宮



永厳氷宮



サブル島



星の古戦場

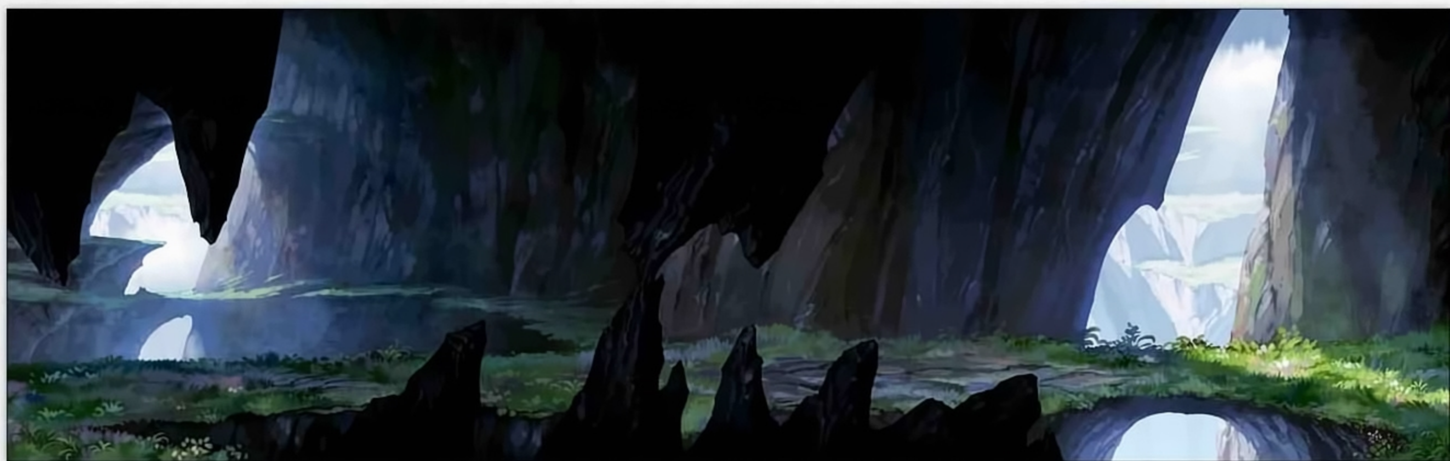


アウギュステのリゾート地


銀雷旋道


雪の遺跡


雲海を望む崖

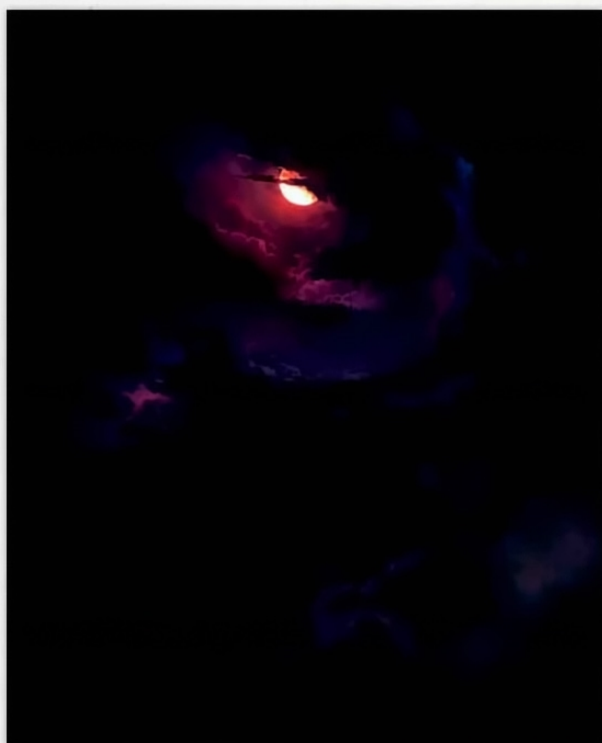

カカドゥ渓谷

ティアマト・マグナ


コロッサス・マグナ


シュヴァリエ・マグナ

ユグドラシル・マグナ



セレスト・マグナ



リヴァイアサン・マグナ



Rough Sketch & Concept Art

ラフ画＆コンセプトアート

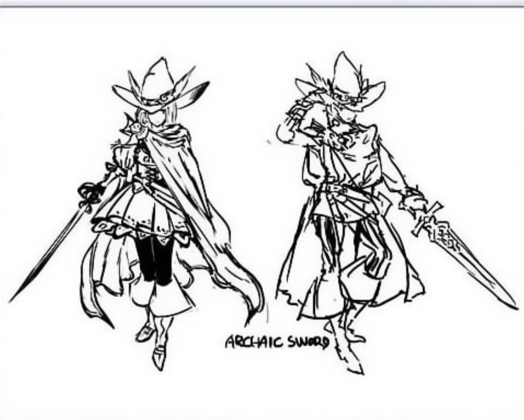


ハーピスト女



フォートレス男

レンジャー



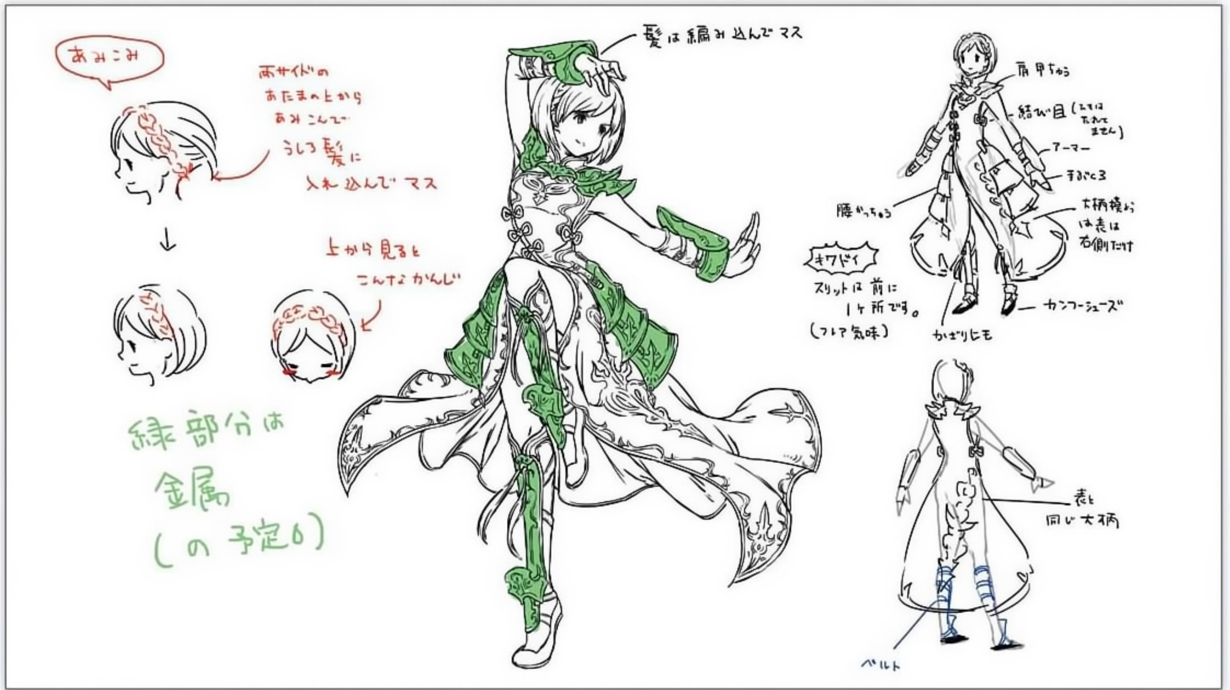
アルカナソード



レイダー



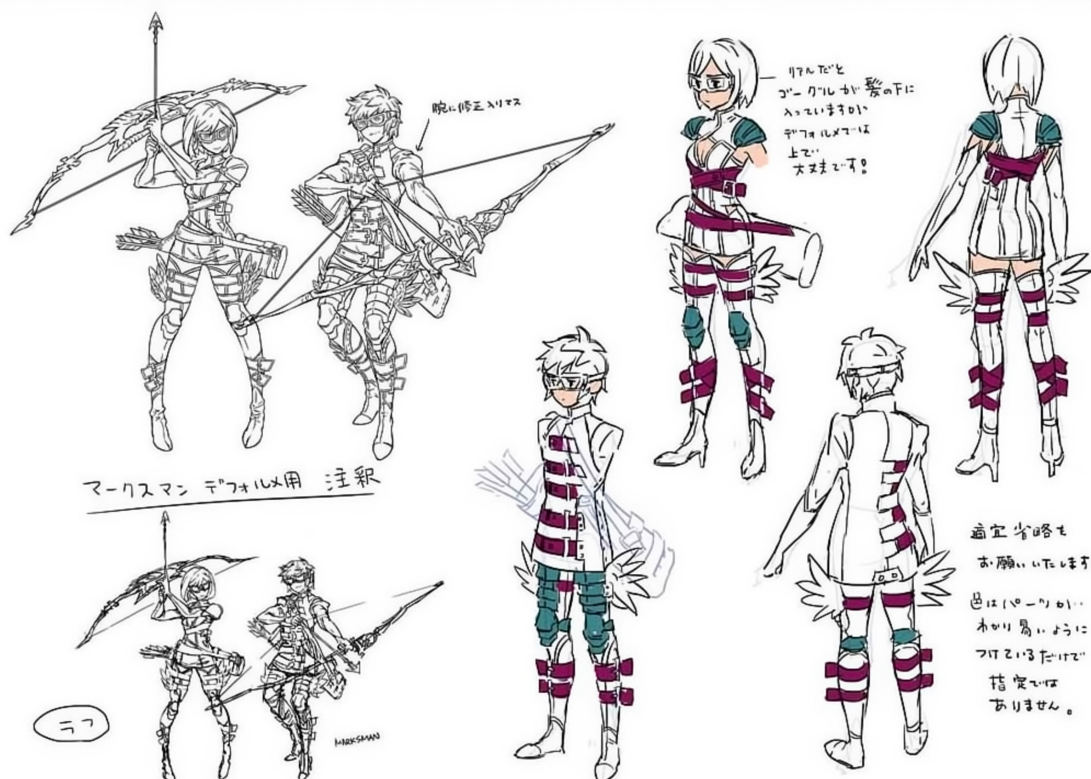
クンフー男



クンフー女



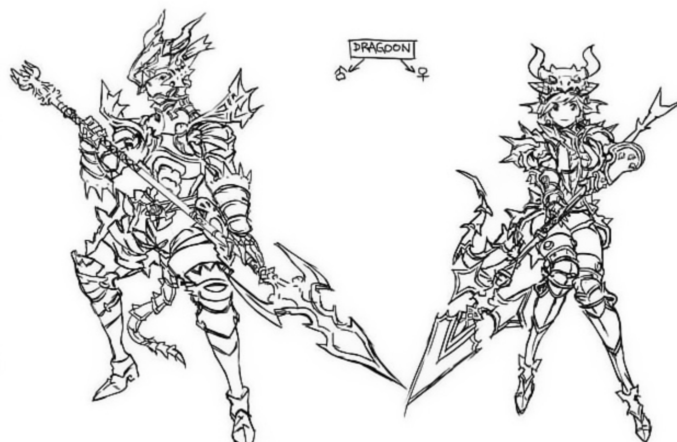
ウォーリア



マークスマン



ミンストレル



ドラグーン



ホーリーセイバー男



ウェポンマスター



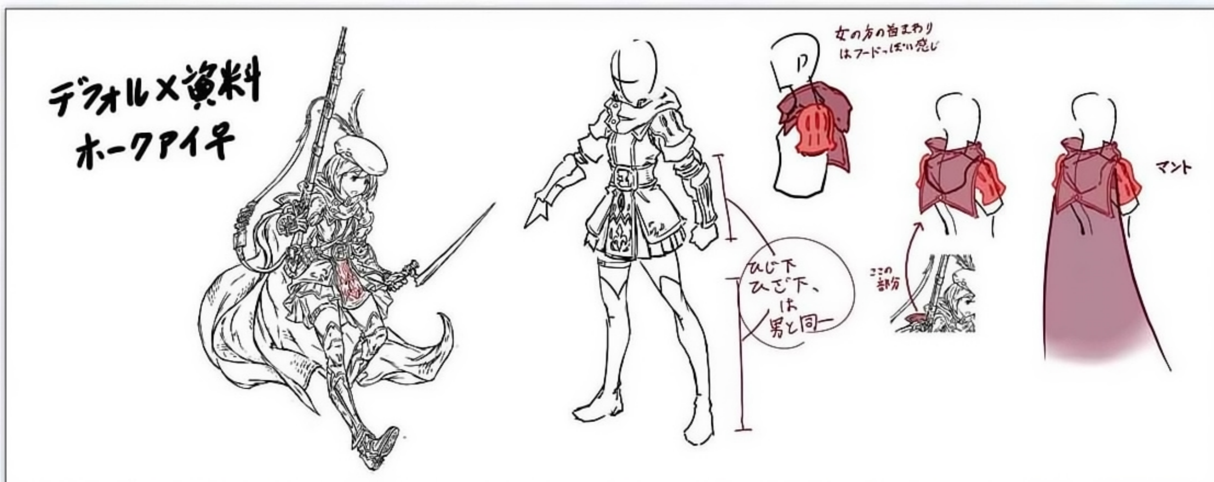
ホーリーセイバー女



ビショップ



ハーミット



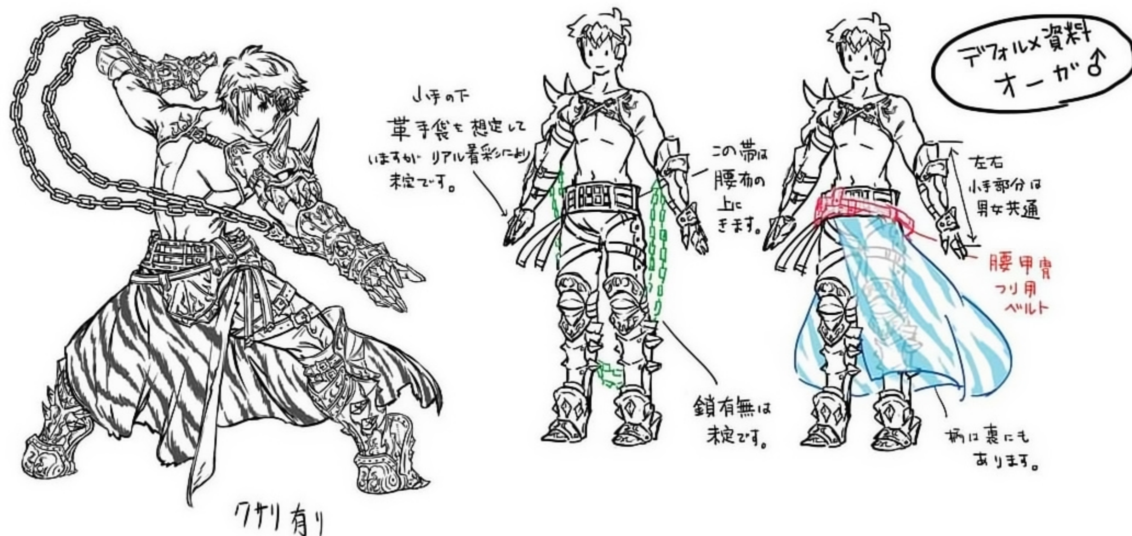
ホークアイ女



ホークアイ男



ダークフェンサー男



オーガ男



サイドワインダー

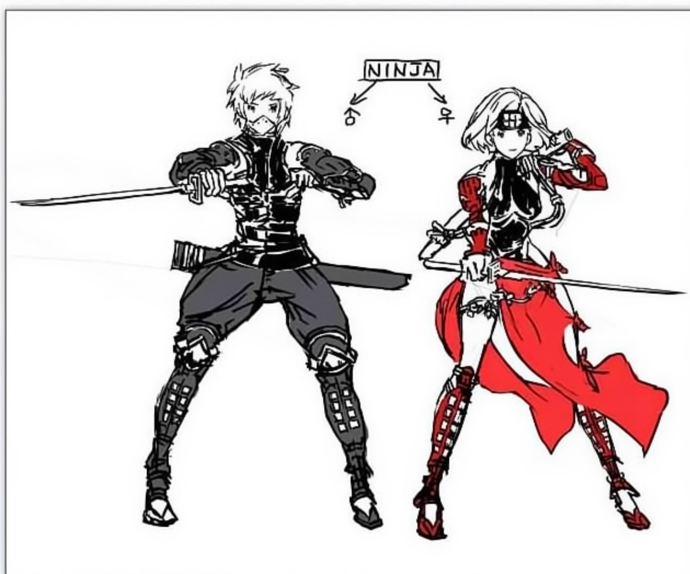


スーパースター


ヴァルキュリア



アルケミスト



忍者



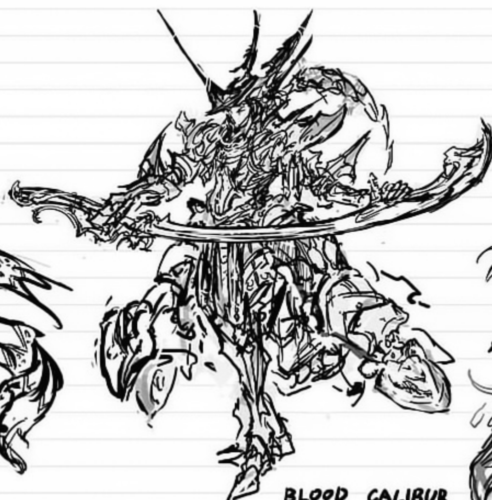
侍

まだまだある!
ジョブのラフイラストを一挙公開

























ケツァルカトル



コキュートス



バアル



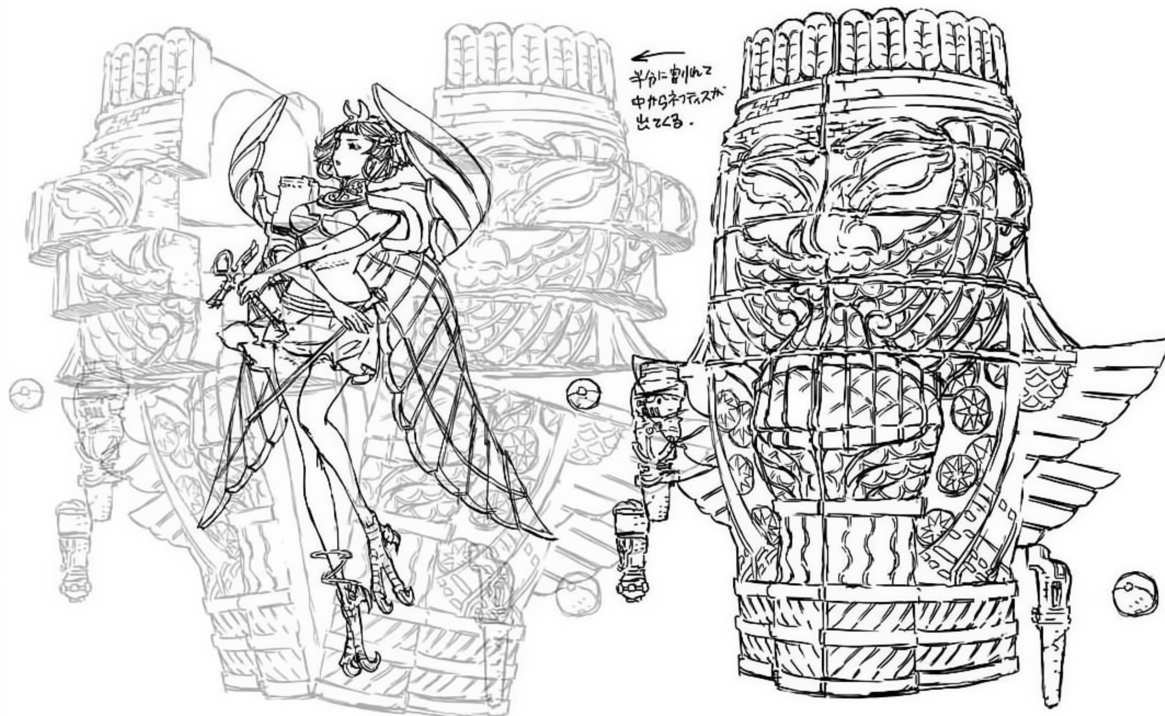
キュベレー



グラニ



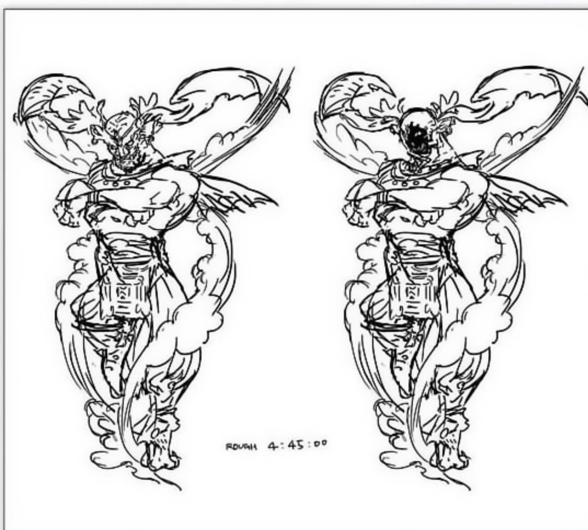
フェニックス



ネフティス



ウォフマナフ



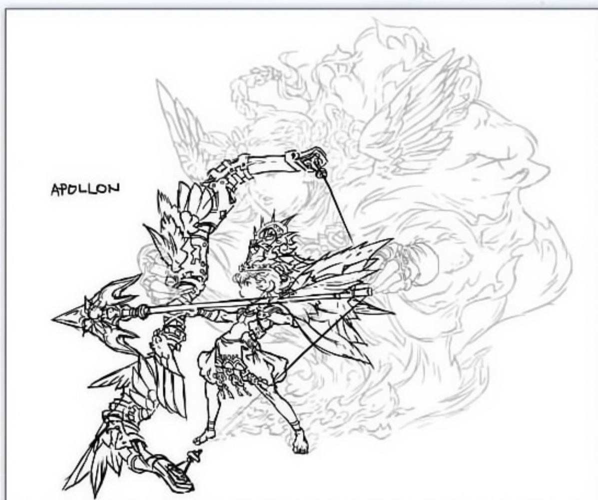
イフリート



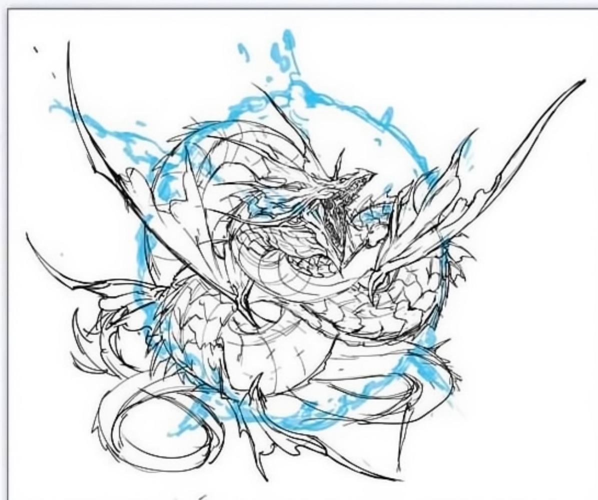
セイレーン



ミドガルズオルム



アポロン

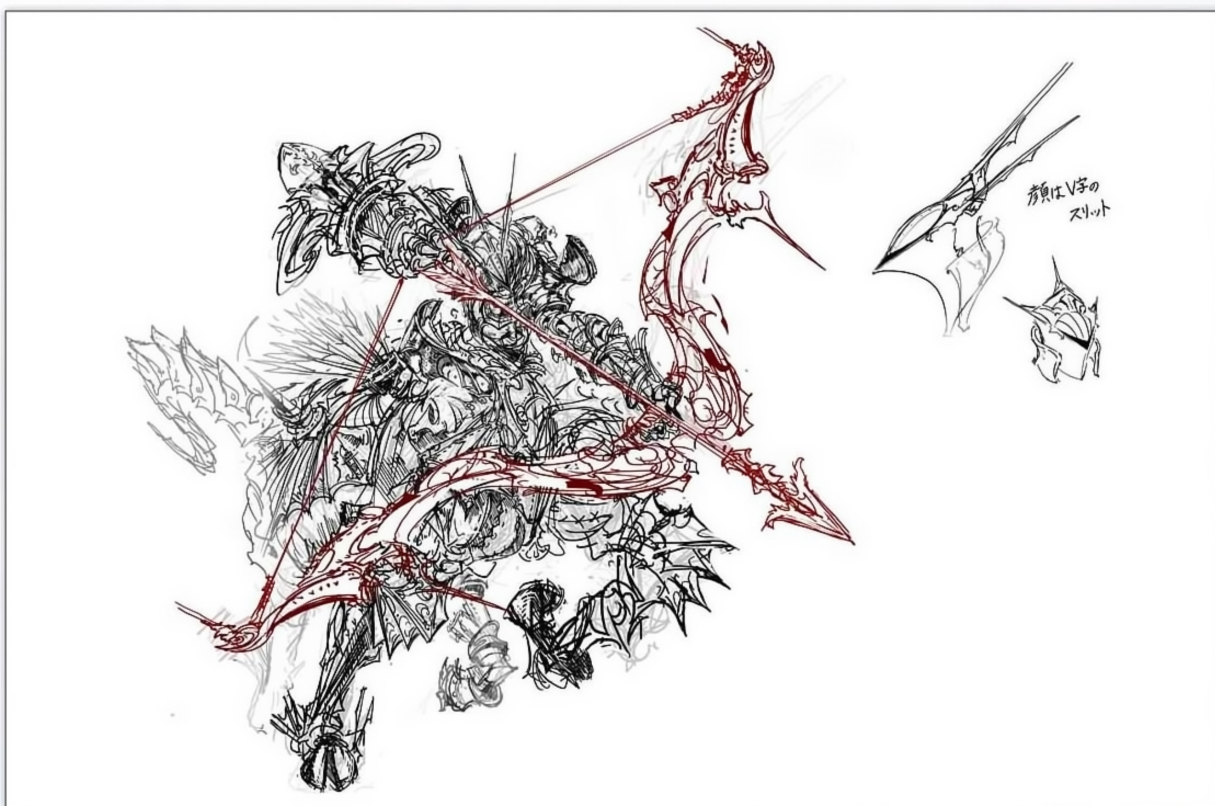

リヴァイアサン・マグナ



ケット・シー



ヘカトンケイル



サジタリウス



ケルベロス



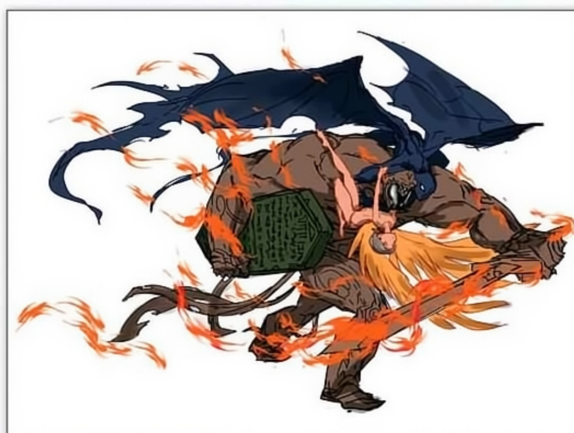
ミスラ



ジャック・オー・ランタン



ナタク



マルドゥーク



剣鮫



マイコニド



スケルトン



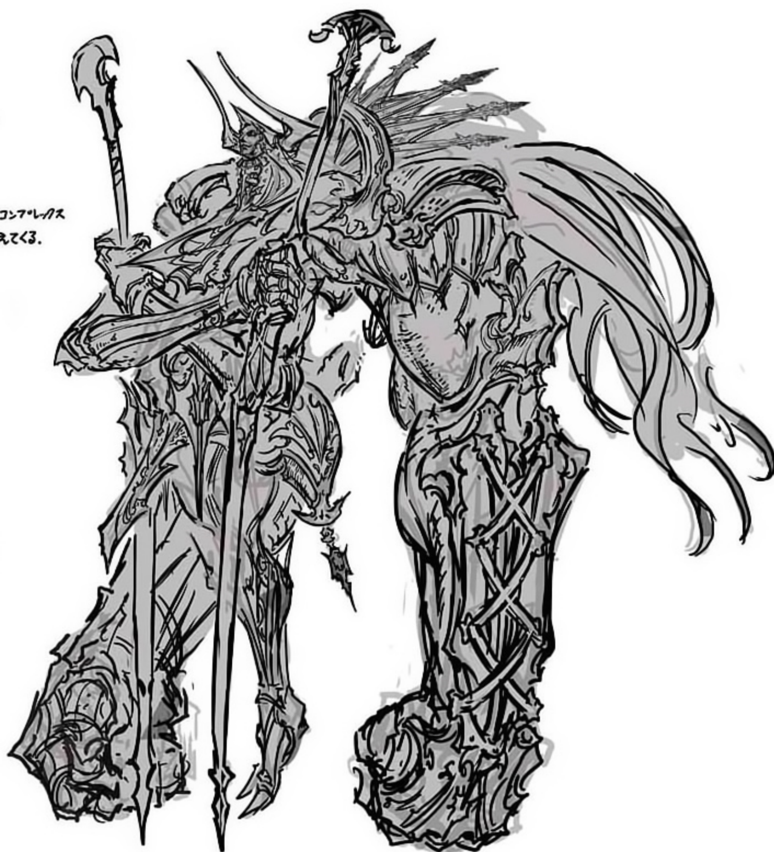
ウインドラビット



闇のエレメンタル







アヴィザ



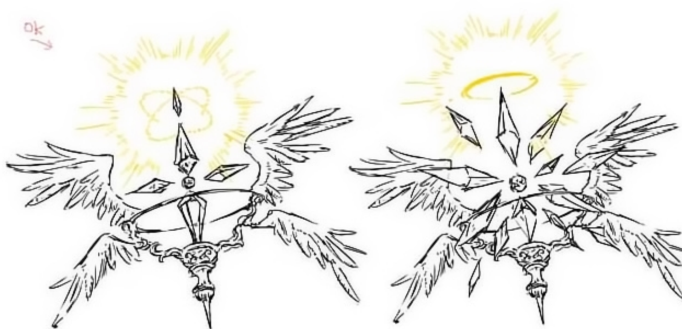
クラーケン



土竜



スリーピィ



アークエンジェル・コア













エレメント



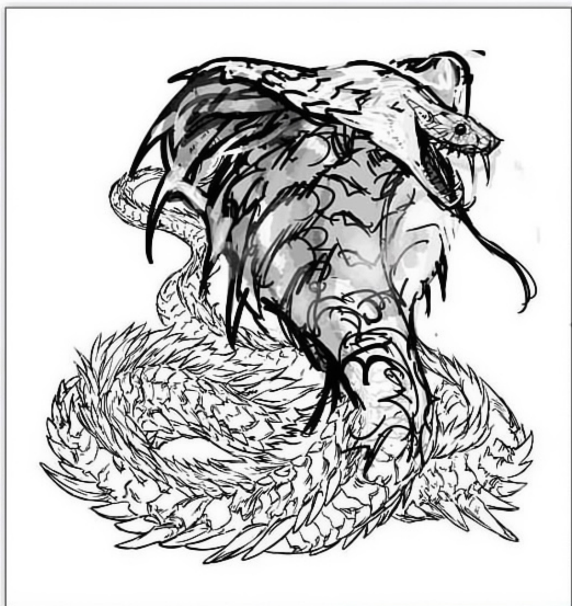
ヒトミダケ



パンプキン



デュラハン



コブラ



キマイラ



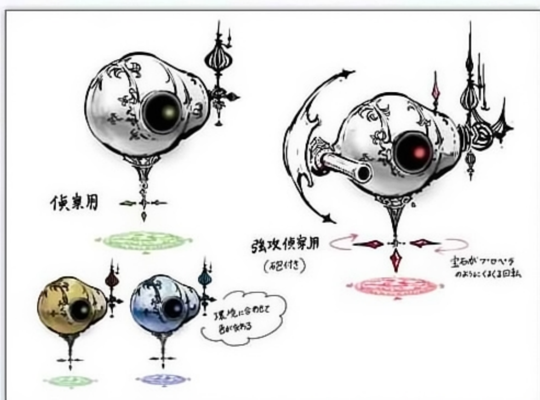
ゴブリン



ゴブリンナイト



帝国一般兵



ビット



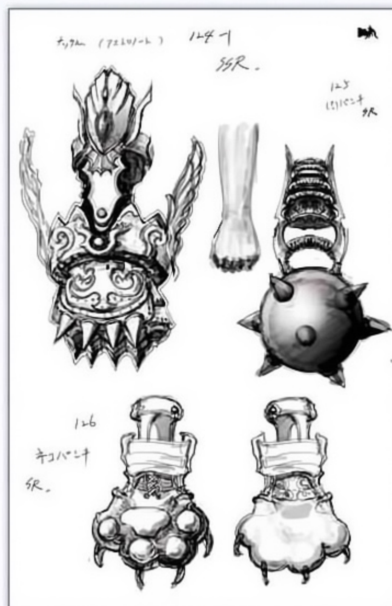
モンスターシルエット


デコデコ

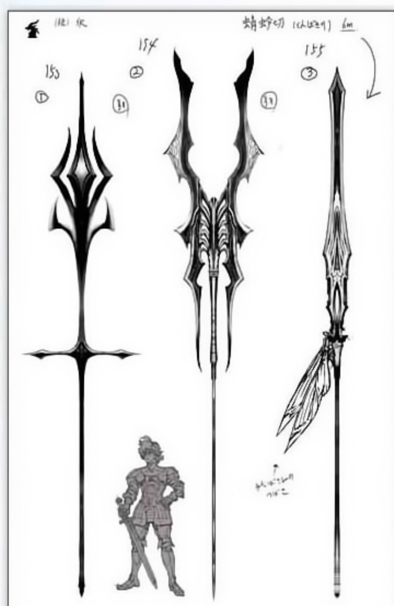
杖


104
105
SR.

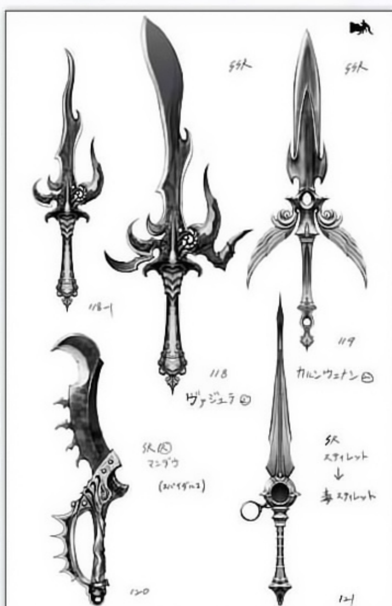
剣


SSR.
126
SR.

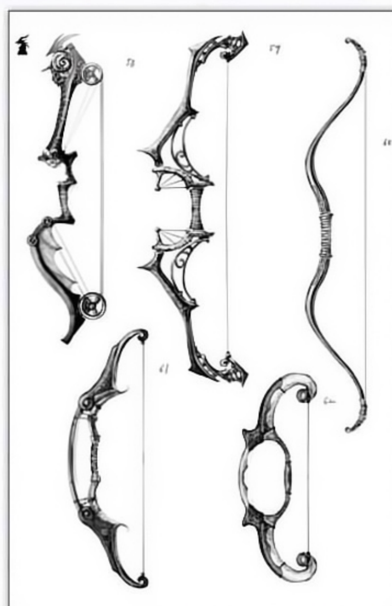
格闘


154
155

槍


118
ヴァジュラ
119
カルンウェナン
120
121

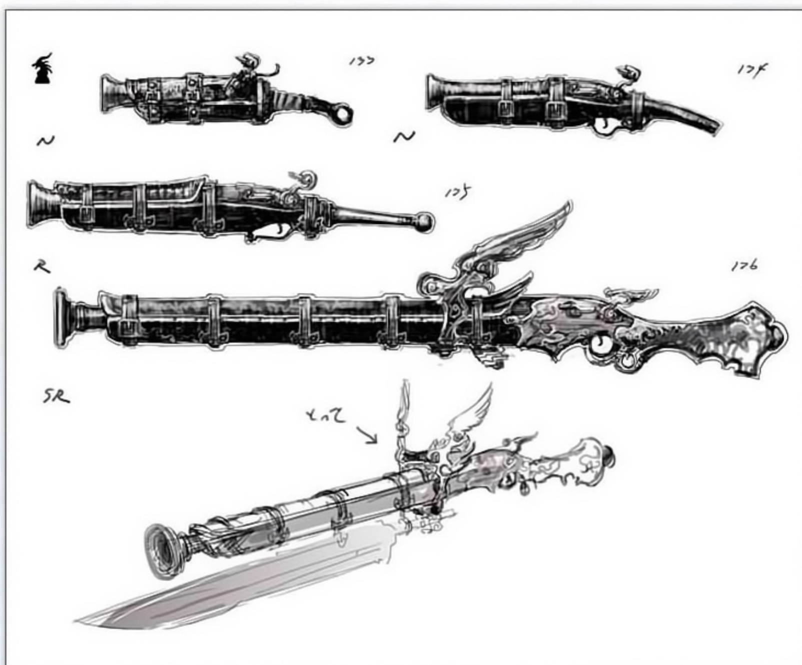
短剣



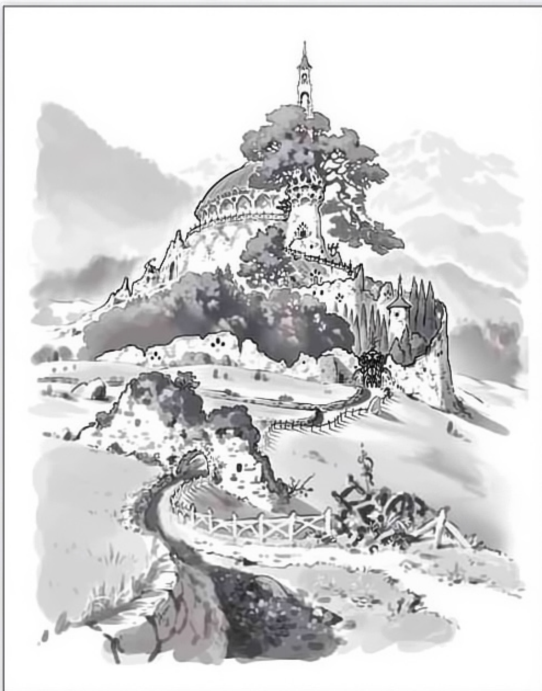
弓



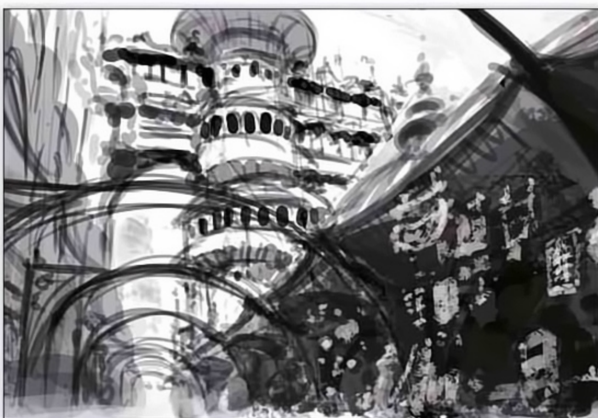
斧


SR
とって

銃








デフォルメしすぎた!!



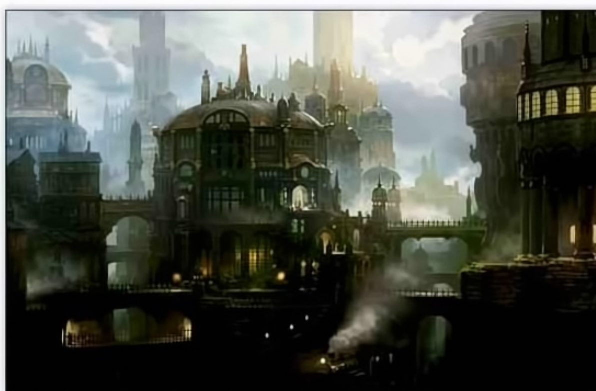





「妖精の森」
妖精達の神聖な場所っぽい所。














要塞 or 空母



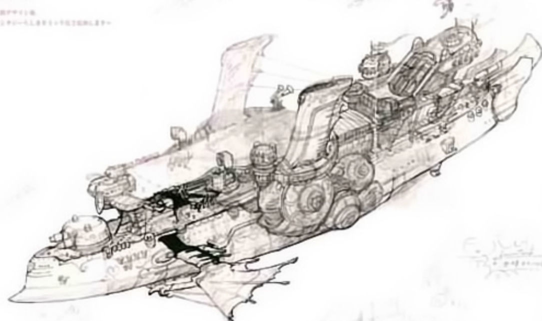
動く 砲塔！？

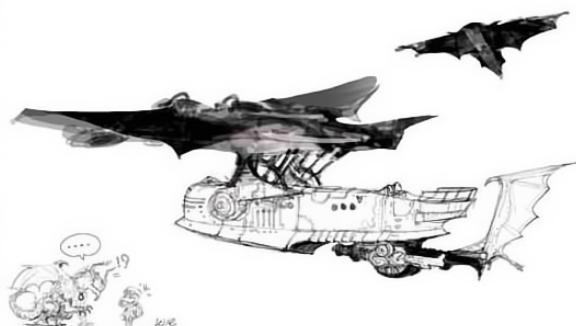


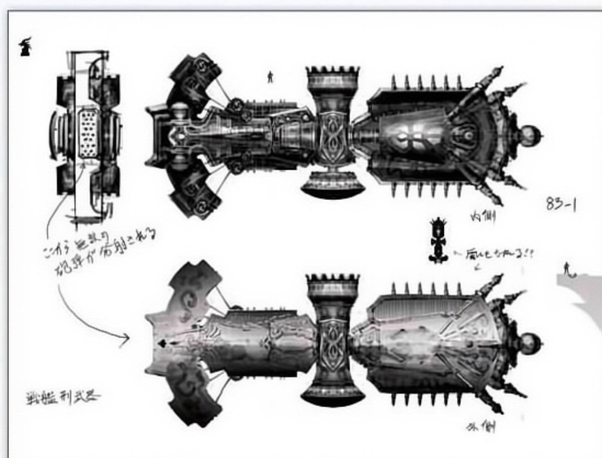
メカニック・ドラゴン

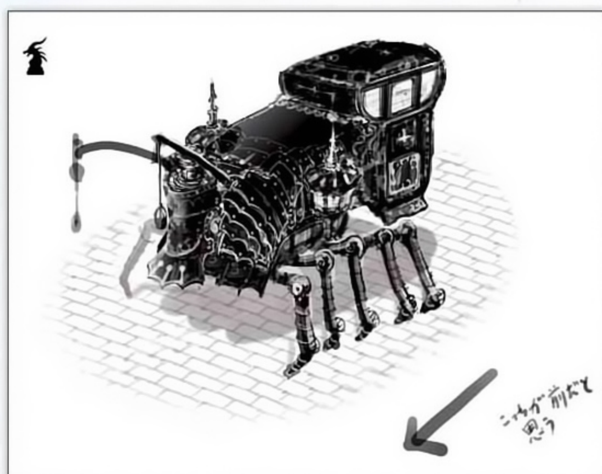


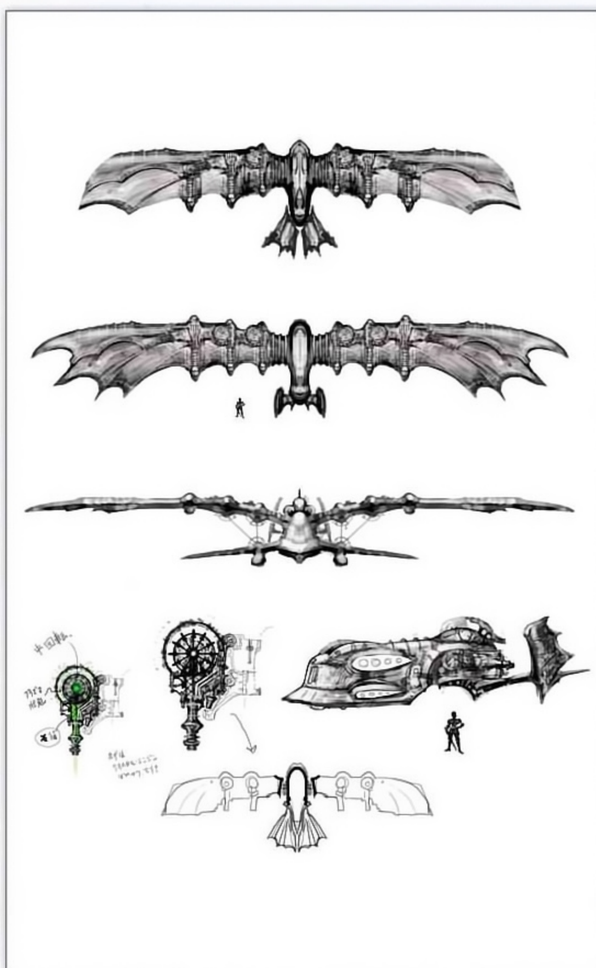
機械兵器

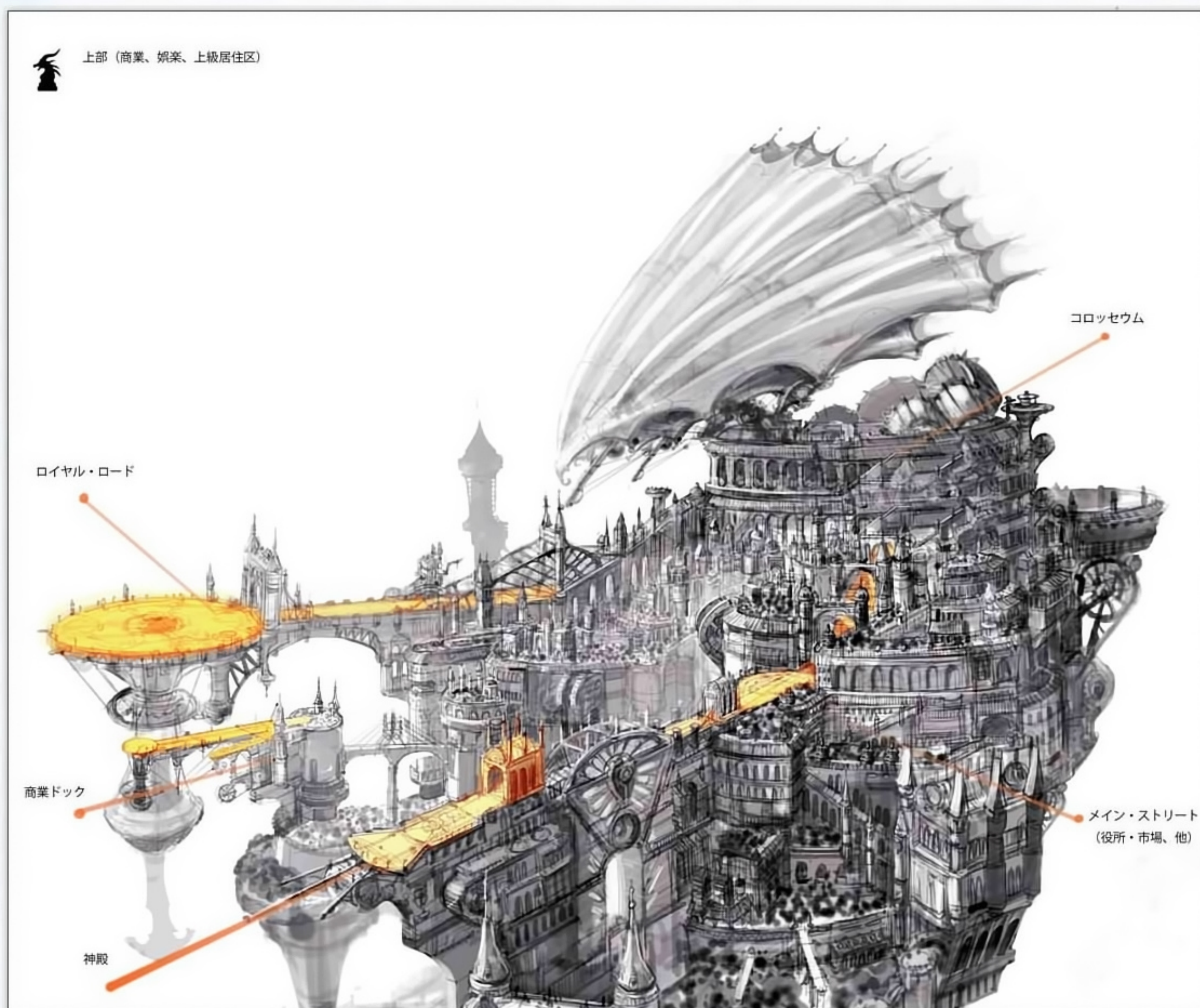

空母（中型）

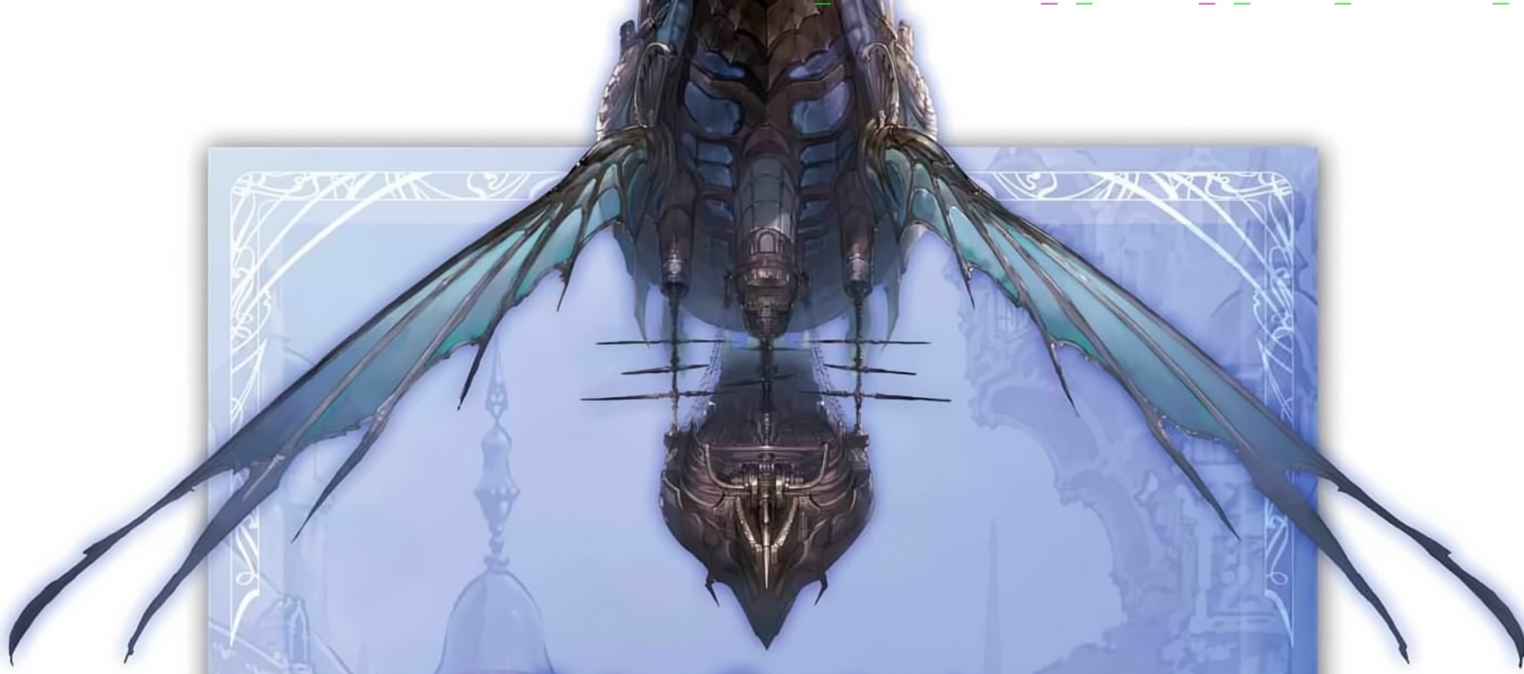



83-1
内側
外側






上部（商業、娯楽、上級居住区）
コロッセウム
ロイヤル・ロード
商業ドック
メイン・ストリート
（役所・市場、他）
神殿



Extra Contents

エクストラコンテンツ



これまでのソーシャルゲームにはなかった、圧倒的なイラスト数を誇るグランブルーファンタジー。そこで、本作のキャラクターデザイナーを務める皆葉氏に、作品に対する思いや苦労話など、制作の舞台裏を伺った。

CHARACTER DESIGNER

皆葉 英夫氏

PROFILE
ファイナルファンタジーシリーズなど、数多くの有名タイトルにおいて、イラストレーションやアートデザインを担当。2012年6月にCyDesignation代表取締役社長に就任。グランブルーファンタジーではキャラクターデザイナーを務める。

想像力を膨らませながら ゲームの世界を隅々まで楽しんでほしい

ファンタジーとは何なのか改めて考えた

――グランブルーの開発の経緯をお聞かせください。

ファンタジーを舞台にした新しいゲームを作りたいという思いがあり、2012年12月ごろに私を含めた数人でイラストを描き始めたのがグランブルーの発端です。まずは何かキーになるものが必要だということになり、ドラゴンや乗り物を考えましたが、結局、乗り物をメインに決めて着手しました。初めは細かな設定などは決めずに、手が動くまま自由に描き進めていきました。ある程度イラストがそろってきた段階で、スタッフみんなで、「あれいいね、これいいね」とディスカッションを重ね、段々とゲームの方向性や世界観も見えてきました。

――開発当初のテーマは？

パソコンゲームやコンシューマーゲームの時代から、かなりの年月ファンタジーばかりを追い続けてきているので、この辺でファンタジーと

いうものを1回総括したいなという考えがありました。そこで、一度基本に立ち返り、緑の草原、城、空を飛ぶ乗り物、ドラゴンなど、王道的と思える要素をどんどん盛り込んでいくことにしました。あらためてファンタジーとは何なのかを、自問自答しながら作り込んでいきました。

――― 実際のイラスト制作はどのように進めているのですか？

　プロデューサーやディレクターから出される設定やリクエストに合わせて描くケースもありますし、「こんなキャラクターが思いついたのでどう？」といった感じで、イラスト先行で進める場合もあります。従来のゲーム制作の形にとらわれず、双方向の形で仕事を進めている点が、グランブルーチームの特徴です。イラスト担当は主にラフを描く人、線画を描く人、仕上げを行うフィニッシャーの3パートで構成されていて、常時50人くらいのスタッフが関わっています。

　大勢いるスタッフのなかでも、若手の活躍には目を見張るものがありますね。彼らを見ていると発想が自由で、自分は頭が固いのかなと不安になります（笑）。私を含めたベテラン組は、これまで培ってきたファンタジー感というものが身についてしまっているのですが、今の20代前半の人たちにはそういうものがまったくない。変なこだわりがない分、自由に描き進めることができるので、私たちでは考えもつかなかった新しいものが続々と生まれてきて、とても刺激になります。たとえば、ジェリーというクラゲをモチーフにしたモンスターは、下半身が女の子になっています。これだけでも相当なインパクトなのに、仕上げのパートで肌を透けさせてきたんです。これには私も「おー！」と唸りました。シナリオや設定に合っているかということよりも、絵からくるインパクトの方が大事だと思っているので、ゲームのテーマや世界観から大きく逸脱していない限り、スタッフたちには自由に描いてもらっています。

イラストや4コマ漫画でバックストーリーを補完

――― イラストを手掛けるうえで大切にしていることは？

　キャラクターが前面に出ているソーシャルゲームというものは、これまであまりなかったので、どうやって個々のキャラを立たせていくかが、このゲームのグラフィカルな部分での肝でした。あらかじめキャラクターは何度も登場させると決めていて、新たに出てくるときはイラストに変化を持たせました。たとえば、2回目に登場してきたときには、厳しい修行を積んで体に多数の傷ができていたりと、それぞれの絵柄からそのキャラクターのバックボーンが読みとれるように工夫しました。

　また、個々のキャラクターをより魅力的に見せるため、4コマ漫画の『ぐらぶるっ！』を定期的に配信しています。ゲーム中では描かれていないバックストーリーを、4コマ漫画で補完していくことは、企画当初からの構想でした。こういった展開を続けていくことで、徐々にキャラ立ちしていったのがラカムです。ルリアも初めは食いしん坊キャラではなかったと思います。

　ほかにも、グランブルーの世界観をきちんと構築させるため、ゲームに登場するものはすべて西洋風のデザインで統一し、日本的なものやアジアンテイストは極力排除しました。和洋折衷など、ひとつの世界に色々な要素が入り込んできてしまうと、分かりやすさが失われてしまうので、この点には注意しました。今年のお正月には和服を着たキャラクターが登場しましたが、このときも、着物





開発の初期段階に描かれた乗り物とドラゴンのイメージ画。ドラゴンの翼や尻尾の部分などが印象的だ。



時間があればアイデアスケッチを描き溜めているという皆葉氏。

の柄をヨーロッパ風なデザインにするなどこだわりました。

――― 制作過程で印象深いキャラクターはいますか？

黒騎士ですね。もともと私が描き始めたときは男性のつもりだったのですが、イラストが上がって、いざ世の中に配信されるぞってころには、なぜか女性になっていました。まさか巨乳だったとは、私も知りませんでした（笑）。そのほか、スタッフをモデルにしたキャラクターなどにも思い入れがありますが、詳細は内緒ということで（笑）。

――― 背景画や街の画面なども、ゲームの魅力のひとつになっていますね。

私はもともと背景画をメインでやってきたのですが、今回はキャラクターデザインに徹しました。背景をメインで担当しているスタッフは、企画段階からいっしょにコンセプトアートを描いてきた人なので、イメージの共有もきちんとできていて、とても信頼しています。雲の描き方などは私よりとても上手いです。背景画にこれだけ力を入れているソーシャルゲームは珍しいと思うので、この部分にも注目してもらえると嬉しいです。

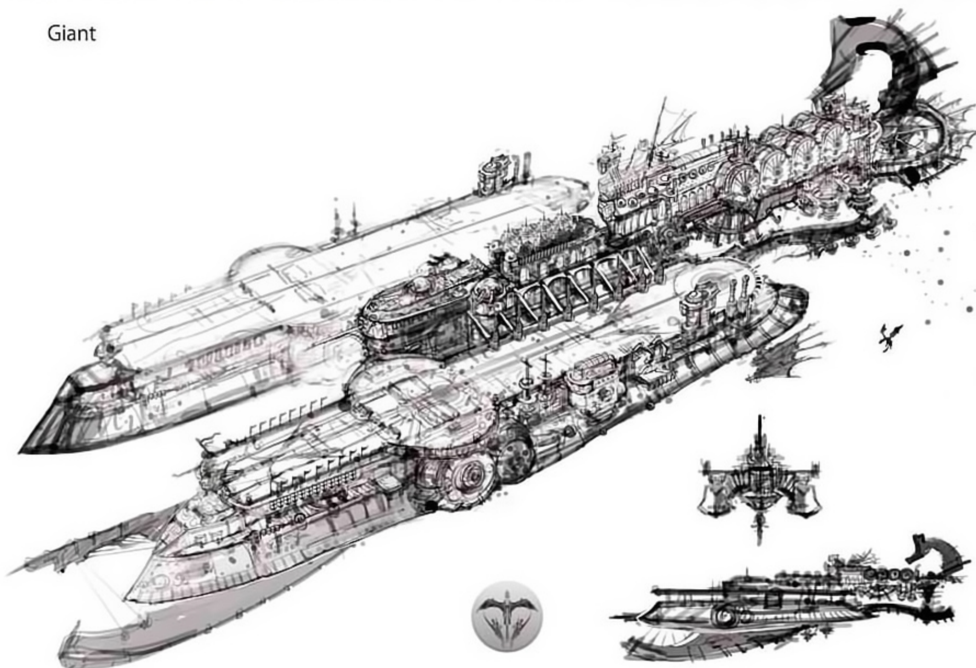
一度、世の中に投げかけ作品にフィードバックする

――― そもそも皆葉さんがファンタジーに興味を持ったきっかけは？

日本でファンタジーという言葉が定着する前から、『ダーククリスタル』（1982年アメリカ映画）や、昔のシンドバッドシリーズなど、映画の世界ではファンタジーを題材としたものがいくつかありました。特にシンドバッドシリーズは、粘土の人形を少しずつ動かしてアニメーションを作っていく手法をとっていて、とても感銘を受けました。それまでは着ぐるみを使った日本の特撮しか知らなかったので、こういう撮影方法もあるのかと興味を覚え、そこからファンタジーという世界にどっぷりとはまっていった感じです。

絵を描くことは小さいときから大好きで、気づいたら何かしら描いてましたね。昔タイガーマスクが流行ったころには、プロレスを題材とし





騎空艇のイメージ画。巨大な母艦タイプのものから、1人乗りの小型モデルなどまで、さまざまなバージョンが描かれている。


皆葉氏も驚いたというジュリーの原案ラフ画。


気がついたらプロになっていたという皆葉氏。

たギャグ漫画も描いてましたよ。ただ、単体の絵だけを描いていてもあまり面白く感じなくて、カレンダーの裏を使ってすごろくのようなボードゲームを作ったり、自分で設定を考えたキャラクターを描いてみたりする子供で、もともとゲーム的な発想が強かったように思います。

――― コンシューマーゲームとソーシャルゲームで違いを感じる部分は？

コンシューマーゲームにはちゃんとエンディングがあって、制作側もそこに向かって作り込んでいくというスタンスですが、ソーシャルゲームは終わりのないロングラン、距離の決まっていないマラソンのようなものです。モチベーションをどうつないでいくかという部分がとても重要で、体力的にはきつい部分もありますね。

また、コンシューマーゲームは制作開始からリリースまで2年以上かかるケースがほとんどで、最初にイラストを描き始めたときはすごく斬新なアイデアだと思っていたのに、実際にリリースされたときにはすでに新鮮味を失ってしまうなんてことも多いです。その点ソーシャルゲームは、ユーザーさんからタイムリーな反応をもらうことができる。一度完成したものを世の中に投げかけて、いただいた反応をもとに手直しや方向修正などを行うこともできる。時代が求めるテイストをいち早く提供できるという部分も、大きな魅力と言えると思います。

ユーザーとの距離感を大切にしていきたい

――― ゲームとしてのグランブルーの面白さは？

私もスマホ片手にコツコツとゲームを楽しんでいますが、リズミカルに遊べる点がとても気に入っています。じっくりとゲームをする時間はなかなか取れないのですが、グランブルーはゲームに区切りをつけやすいのが特徴です。もちろん、ディープにプレイしたい人には、やり込み要素も設けられているので、ライトユーザーからヘビーユーザーまで、すべての人が楽しむことができるゲームだと思います。コンシューマーゲームだと、どうしても「さぁやるぞ！」と身構える感じで、私自身、朝までぶっ通しで頑張るなんてことも多かったです。

――― ちなみに今まではまられたゲームは？

手前味噌ですが、私が手掛けた『ファイナルファンタジー5』はかなり好きでした。もともとパソコン時代からRPGのようなものを遊んでいて、古くは日本初のファンタジーRPGと言われている『ザ・ブラックオニキス』(1984年) や、『ウィザードリィ』(1981年) などはよく遊んでいました。コンシューマーゲームでもっとも衝撃を受けたのは、『ドラゴンクエスト』(1986年) ですね。

――― 今後手掛けてみたいゲームはありますか？

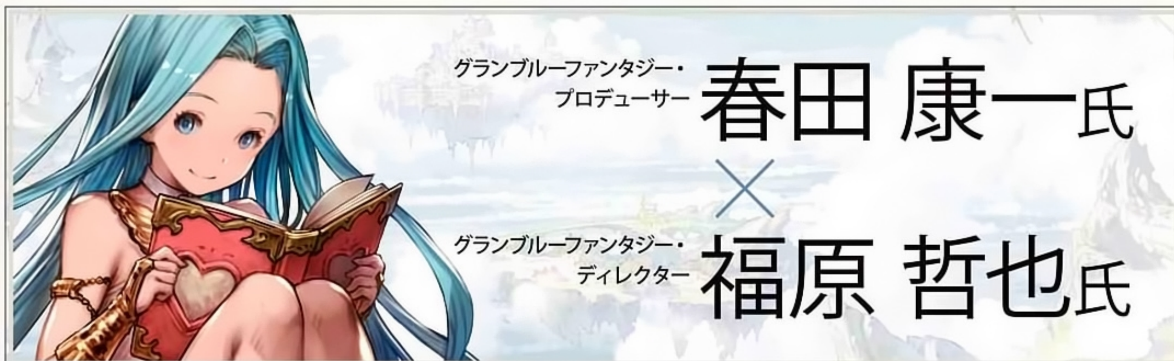
世の中的に、私にファンタジーを期待されているのはよく分かるのですが、いい意味でファンの人を裏切っていきたい。ファンタジー以外の作品にも、ぜひチャレンジしてみたいです。メカニックな絵がどんどん登場するSFものとか、シューティングゲームなんかも手掛けてみたいです。

――― 読者の方へメッセージをお願いします。

ソーシャルゲームに携わって一番に感じたことは、ユーザーさんとのつながりの部分。ユーザーのみなさんが遊んでいるすぐ裏側で、私たちがゲームを作っている。この身近な距離感がゲームをさらに面白いものにしているのではと実感しています。「私はこうやってゲームを楽しんでいるよ」「このキャラクターってこうだよね」など、想像力を膨らませながら、ゲームの世界を隅々まで楽しんでいただけると嬉しいです。これからもグランブルーという世界を、双方向でいっしょに楽しんでいきましょう。

グラブル1周年
特別対談

グランブルーファンタジーのリリース１周年を記念して、プロデューサの春田氏、ディレクターの福原氏の対談を実施。開発時の思い出や、ゲームに込めた熱い思いなど、ここでしか聞けない裏話を一挙公開！



ユーザーのみなさんといっしょにグランブルーの世界を作り上げていきたい

RPGの王道や鉄板をどんどん盛り込んだ

—— 登録者数300万人突破、リリース1周年おめでとうございます。

春田・福原：ありがとうございます。



春田 康一
株式会社 Cygames 執行役員。プロジェクト始動時からグランブルーファンタジーの開発に携わる。プロジェクトマネージャーを経て、2014 年 7 月から同作のプロデューサーに就任。

—— グランブルーファンタジーの開発当初のお話をお聞かせください。

春田：2013年の1月ごろに、弊社代表の渡邊から突然呼び出されて、「今こんなイラストがあるけど、新しいゲーム作らない？」と言われたのが始まりです。その後、渡邊とアートディレクターの皆葉、前プロデューサーの木村といっしょにプロジェクトを立ち上げました。

福原：私は別ラインから話をいただいていて、春田がプロジェクトマネージャーに就任する際に合流した形です。

春田：初めは木村が立てた企画を福原ともうひとりのプランナーで詰めていきながら、ゲームの基盤を作っていきました。私はプロジェクトマネージャーとして、チームメンバーの選出や、機材の調達などを含めた、作業環境の整備を行っていました。また、どんなゲームを作るにしても、キャラクターやモンスター、武器などは、かなりの点数が必要となるので、先だってリスト化していました。

福原：プロジェクト発足当初はプランナーだったのですが、ゲーム開発に必要となる3つの要素、バトル、クエスト、編成画面のうち、主にクエストの部分を担当していて、その後、β版を作った際に、渡邊からディレクターを任されました。β版までは木村の作った内容で進めていましたが、そこからは自分が面白いと思うものを少しずつ形にしていきました。

—— 開発時にこだわったところはどこですか？

福原：グランブルーの開発コンセプトのひとつに、「誰でも知っている本格的なRPG」というものがあったので、「RPGならこうだよね」というような王道とか鉄板と思える要素を、どんどん盛り込んでいきました。盛り込んだ要素をスマホというデバイスで、手軽にそして気軽に楽しめるようなゲームとしてデザインしているので、ソーシャルゲームのなかでも結構独特なシステムになっていると思います。

春田：そのほか、「スマホの限界にチャレンジする」というコンセプトもあ

りました。「限界って何？」と考えたときに、今世に出ているゲームにできないこと、特に音にこだわりを持ちました。というのも、渡邊がサウンドディレクターの植松伸夫さんへ勝手に音楽を発注していたのですが、上がってきた音楽がとてもよかったので。アニメーション部分はクオリティーの高いものができ始めていたので、それをより豪華なものに見せるために、音へのこだわりは欠かせませんでした。

印象的な音楽があるとゲームが耳に残る

――本作は植松さんの音楽がとても印象的ですね。

春田：植松さんとは2013年の2月ごろに直接お話しさせていただく機会があって、そのときにメインテーマ、街、バトルの3曲をお願いしました。
福原：発注は、ゲームの場面や設定、使用楽器などを伝える形でお願いしています。音楽の知識がそれほどあるわけではないので、こちらの要望を明確化するために、イラストを見せる場合もありますね。毎回イメージにバッチリ合うものを作っていただけるので、すごくありがたいです。
春田：手直しもほとんどありません。
福原：納品された翌日に実装することも度々あります（笑）。
春田：今までのソーシャルゲームは、目に残っても耳に残ることは少なかった。しかし、印象的な音楽があることで、ゲームの世界が耳に残るんですよ。たとえば、テレビCMでゲーム中の音楽が流れると、画面を見ていなくても「グラブルだ！」ってなりますよね。植松さんの音楽が、ヒット作につながる重要な要素のひとつになったことは、間違いありません。

――声優さんも豪華ですが、人選はどのように決められていますか？

福原：まずライターから候補の人を挙げてもらって、そのなかから私と春田とライターの3人で選んでいます。直感の場合もありますが、声優さんがこれまでに演じられてきた役柄を踏まえて選ぶこともあります。ほとんどの場合、満場一致で決定します。
春田：人選はやはりキャラクターに合ってるということが最優先ですね。ネームバリューやキャリアなどよりも、ユーザーさんが聞いて違和感がないことが一番です。

キャラもストーリーもまずは直球勝負

――魅力的なキャラクターが多数登場しますが、設定はどのように決められていますか？

福原：設定の基本は誰にも嫌われないキャラターであること。
春田：さらに、根っからの悪は作らないというのも大事です。悪という概念は集合体にあっても、ひとりひとりで見る場合は悪ではないというか、人それぞれの正義は異なってくると思うので。
福原：『神撃のバハムート』や『アイドルマスター』で原案を担当していた先輩に、ひとりのキャラだけで1クールのアニメが作れるくらい、設定を作り込まないといけないと教わったことがあり、それを忠実に守っているつもりです。ルリア、ビィ、カタリナ、ラカムの4人の設定作りは特に難航して、決定するまでに3、4カ月くらいかかりました。イラストのインパクトは大事にしつつ、単純に奇をてらったキャラを作らないというのも、グランブルーの特徴かな。
春田：最初に直球勝負をしつつも、その後、変化球を少しずつ織り交ぜていく感じです。キャラクターしかり、ストーリーしかり。
福原：ユーザーさんがそのキャラクターを見たときに思い描く想像を、裏切らないように注意しています。
春田：ゲームって見た目が何より重要。台詞や言葉以上に、ユーザーさんに一番説明できる部分が見た目です。ここだけで6、7割は説明できるよう、メインビジュアルにしても、騎空艇が空を飛んでいて、島があって、大地がない。このイラストでゲームの世界観をある程度説明しています。キャラクターも、ひとつのキャラに複数の絵柄を用意することで、内面やバックボーンなどがある程度読みとれるよう工夫しています。

――思い入れのあるキャラクターはいますか？

春田：イラスト観点から見るとライアンですかね。初期に描かれたキャラクターですが、ゲーム中の位置づけがなかなか決まらなくて、登場まで3カ月くらいかかりました。グランブルーがもう少し軌道に乗って、ルリアやビィのキャラクターが確立されてから出そうってことになりました。
福原：リリース時にすでにイラストが完成していたキャラクターを全部出しきったのが、半年後の9月くらい。キャラクターの実装は、属性やアビリティのバランスを調整しながらタイミングを決めています。ただ、1月末に登場したファスティバ、ローアインの2人は、キャラがちょっと濃すぎた（笑）。
春田：同時に登場したジークフリートが、ユーザーさんからあれだけ実



福原 哲也
フリーデザイナーを経て、2012年4月にCygamesに入社。プランナーとして『神撃のバハムート』を担当した後、2013年4月からグランブルーファンタジーのディレクターに就任。

装を希望されていたのに忘れ去られてしまったという（笑）。

――― ユーザーの反応が想定外だったものは？

春田：2014年10月のイベント「過日の痕、明日への扉」で登場したマライアですね。イベントのトップページでの彼女の台詞に「昼寝しない？」というのがあったのですが、コミュニティサイトなどで「寝ている場合じゃないだろ」って書き込みをよく見かけました（笑）。それで、キャラクター自体の評価も下がってしまった部分もあるのではないでしょうか。
福原：逆にランスロットやヴェインなど男ばかりが登場した2014年11月のイベント「救国の忠騎士」は、すごく高い評価をいただきました。ソーシャルゲームでは、どうしても女の子のキャラがもてはやされがちですが、「俺男だけどこいつ好きだわ」とか「こういう男臭いシナリオもやってほしい」って声をいただけたのは嬉しかったです。
春田：グランブルーのコンセプト、王道RPGを考えた場合、必ずしも女の子が可愛く振る舞う必要性はないと思うんです。キャラクターの男女配分もあまり気にしていなくて、男性キャラは人気が出ないとも思っていません。なぜか私たち2人は、中年のキャラクターを大事にしていますしね（笑）。
福原：このゲーム、なんでおっさんばっかりなんだろうって声もありましたね。おっさんばっかりでつらいって（笑）。

――― フェイトエピソードを導入した経緯は？

春田：キャラクターの入手方法にはかなり紆余曲折がありました。初めはガチャからそのまま出るようにしていましたが、すごく違和感がありました。
福原：なんでクリスタルが割れて人が出てくるんだって。
春田：このゲームには人が異世界からやってくるという設定はないので、とても奇妙な感じがしました。そこで、まずはガチャから武器を入手することにして、結果としてその武器を使うキャラクターが手に入るという仕様に変更しました。同時にどうやってそのキャラクターと出会うことになったのかを決めようと、考えたのがフェイトエピソードです。
福原：プレイヤーとキャラクターの出会いを大切にしたいという気持ちと、それぞれのエピソードを見てもらうことで、レアリティなどに関わらず、ひとつのキャラを末永く使ってもらいたいという思いもありました。

チーム一丸となって目標に向けて努力する

―――マルチバトルの開発はだいぶ苦労されたようですね。

春田：開発当初のインターフェイス周りの仕様は現在とは全然違っていて、かなりごちゃごちゃしていました。パーティ編成も最初は控えを入れて8人で設定されていました。
福原：パーティが8人いると全滅することは少ないのですが、サブメンバーも活用してもらえるよう、特定の仲間が毎戦死んでしまうようなバランスになってました。これじゃ面白くないねってことで、現在の6人パーティに落ち着きました。
春田：また、初めはカメラが移動して、ターンごとに敵側と味方側が表示される仕様になっていて、エンジニアが泣きながら作っていました。さらに、大技を受けたときに画面が揺れる演出も考えていて、カメラを揺らすのか、地面を揺らすのかで、かなりディスカッションを重ねました。ほかにも、「歩く」というアドベンチャーパートもありました。現在は7、8種類あるキャラクターのポージングをつなぎ合わせて、アニメーションのように動かしているのですが、当初は各キャラクターに手や足などのパーツも用意してあって、それぞれを動かせて歩くこともできたんです。
福原：しかし、その作業があまりにも大変で……。個々の要素はまず面白いか、面白くないかという判断を前提としたうえで、運用を考えたときに必要かどうかを見極め、いろいろな要素はオミットしていきました。ビジュアルに関わるものが多かったですが、その分バトルの演出だけは死守しました。
春田：現在に近い形のシステムが完成したのは、2013年12月ごろ。その後、実施したβ版でユーザーさんからの要望を採り入れながら、さらにブラッシュアップしていきました。



開発初期段階の武器装備画面。現在と違ってクールでメカニカルな印象。



8人編成時のバトル画面。個々のスペースが狭く、配列が上手くいかなかったとのこと。



「この画集も第2弾、第3弾と出せるように、グランブルーも頑張っていきたい」と意気込む春田氏と福原氏。

福原：2014年の夏から冬にかけてのアップデートで、バトルに関してもさまざまな追加機能を実装しましたが、アイデア自体はゲームリリース前から出ていたものなので、現在のシステムはかなり理想に近い形と言えます。

――― 開発中に思い出に残っているエピソードは？

春田：うーん……本には載せられないやつばっかり（笑）。
福原：（笑）。
春田：毎日が事件の連続というか。失敗とチャレンジを繰り返し、常に進歩や進化をし続けていました。でも、何でみんなここまでタフなんだろう。このプロジェクトに関わっている、すべての人に本当に感謝をしています。イラストひとつとっても、この画集の掲載点数を見てもらうと分かるように、2014年までに出した素材の一部でこれだけありますからね。当然、イラストレーターはこれだけの数のアイデアを絞り出す必要があって、それでも誰ひとりとして気持ちが折れていない。特に若手の活躍には目を見張るものがありました。
福原：2014年4月に新卒で入社したメンバーが、8月になったら歴戦の戦士のような顔つきになっていましたね。
春田：何を言っても責任感を持ってやってくれるし、必ずやり切ってくれるという信頼感がある戦士になってくれましたね。この子たちのやる気でどうにかなるんだっていう。若手やベテランなど関係なく、チーム全員が一丸となり、目標としている完成型を目指して日々努力していくことの楽しさを、あらためて実感できました。

ユーザーの想像力は私たちの力の源

――― グランブルーの今後の方向性についてお聞かせください。

春田：アルカイックウェポンをはじめとした、やり込み要素はかなり充実してきたので、当面は今ある要素を、横に広げていくような展開をしていきたいです。たとえば、ひとつの属性に縛られないバトルですとか、複数のパーティで挑むクエストなど、これまで拡充してきたゲーム性をよりいっそうパワーアップさせて、遊び方に一段と幅を持たせるようにしたいと考えています。もちろん、1周年記念大型アップデートで導入した、ジョブごとにさらに強化が行えるようになるゼニスシステムのような、ゲームの奥行きを広げる新たなシステムの実装も、引き続き検討していきます。
福原：シナリオイベントに関しても、新規ユーザーやヘビーユーザーを問わず、みなさんをいろいろな方向性で楽しませたいと思っています。過去のキャラクターが再登場したり、リアルタイムと連動したソーシャルゲームならではの楽しみも、今後は採り入れていきたいと思っています。ゲームは体験なので、長い間遊んでくださったプレイヤーのみなさんが、「あのときはこんなことがあった。懐かしい」などと言ってもらえるような、「思い出に残るゲーム」になればと思っているので、それを目指していきたいです。

――― 本書を購入した人にメッセージをお願いします。

福原：各キャラクターのバックボーンであったり、エルーンは脇腹を出しているなどといった種族ごとの特性であったり、ゲーム中で語り尽くせていない細かな設定は、すべてイラスト上で表現されています。また、グランブルーのイラストには、過去のアニメなどさまざまな作品へのオマージュが盛り込まれているものも数多く存在しています。イラストの隅々まで注意深く観察してもらって、新しい発見を楽しんでもらえると嬉しいです。
春田：この本は、ユーザーさんの想像力がより膨らむような内容になっています。ユーザーさんの想像力は私たちの力にもなるので、ゲーム内やコミュニティサイトでさまざまな意見を交わしてもらいたいと思います。私たちはそれを1つの化学反応として捉え、今後の開発へフィードバックさせていきたい。3年後、5年後と、これからもユーザーのみなさんといっしょになって、グランブルーという世界を作り上げていきたいと思っています。

Cygames 若手スタッフ座談会

2013年、2014年にCygamesに入社した若手スタッフに、グランブルーファンタジーの制作秘話や職場環境に対する思いなどを語ってもらった。本作のファンのみならず、ゲーム業界を目指す人も必読の内容だ。

参加者

プロジェクトマネージャー
Ichiさん
スタッフ、スケジュール、コストなど、プロジェクト全体の管理を行う。幅広い知識とスピード感のある対応で、本作を登録者数300万人へと導いた功労者の1人。

イラストレーター
Yuさん
本作のイラスト担当。主にキャラクターやモンスターの原画や線画を手掛ける。独自の発想とイメージを形にする画力を持ち併せ、社内外から高い評価を受けている。

デザイナー
Yoshieさん
本作のUIデザイナー。ゲームのシステム周りのデザインやイベントのバナーなどを担当。社内外からの要望に応えるべく、日々ユーザビリティの向上に尽力している。

エンジニア
Junさん
開発段階から本プロジェクトに参画。2014年7月からはフロントエンドエンジニアのリーダーに就任。現場の作業と並行してチーム全体の管理も行っている。

NO.1ソーシャルゲームとして アプリでもランキングの1位を目指す！

このチームは本当にすごいなと実感

——仕事で苦労した点、印象に残っていることは？

Jun：カジノのシステムを担当したのですが、話をもらってから実装まで時間がなく……（笑）。ポーカーやスロットという新しいコンテンツを、この期間内で本当に作れるのかとても不安でした。演出やSEのタイミング調整など、リリース前日まで何度も修正を行い本当に大変でしたが、最終的にはユーザーのみなさんに気持ちよくプレイしてもらえる仕様になったのではないかと思っています。実際の作業は案件ごとに個別の担当者にお願いするのですが、「こういう感じで作ってほしい」とイメージを伝えると、どの人も迅速に対応してくれて、すぐに必要な素材がそろうんです。グランブルーチームの仕事に対する意欲、モチベーションの高さは本当にすごいなといつも感心しています。

Yu：私は「アルバコア」という星晶獣の発注を受けたときのことが、一番印象に残っています。ディレクターからもらった発注書には「闇マグロ」という言葉しか書かれていなくて……。「何じゃこりゃ？」と思ってすぐさま質問に行きましたが、「マグロです」という返答しかもらえませんでした（笑）。結局、そのままマグロを描いてしまったのですが、これでホントに良かったのかなぁ？

Ichi：いやいや。好評でしたよ（笑）。

Yoshie：私は以前『神撃のバハムート』を担当していたのですが、カード1枚1枚が個性豊かで、個々の作家性を前面に出している『神撃のバハムート』とは違って、グランブルーにはゲーム全体に流れるひとつの世界観があるので、イメージを崩さずにデザインするのがとても大変でした。特にグランブルーのキーカラーである爽やかな青が、なかなか体に染みつかなくて。チェックの段階で何度も指摘されました。

Ichi：2013年の12月からテレビCMを開始しているのですが、放映初日にみんなでオフィスにあるテレビで視聴したときは、これまで開発してきたものがいよいよ世に出るんだなあと、すごく感慨深かったのを覚えています。ゲームのリリースは予定日から延期する形になってしまいましたが、そのときは残された時間をフルに活用して、少しでもクオリティーアップを図ってやろうという気持ちでいっぱいでした。

——仕事上で一番大切にしていることは？

Ichi：私はプロジェクトマネージャーという立場なので、グランブルーチーム全体のムードや職場環境にはとても気を配っています。スタッフの誰かから不満が上がることがあれば、なるべく早く解決してあげようとか、何か依頼ごとをお願いされたらすぐに対応しようとか、プロジェクトに関わるすべての人が、常に働きやすい環境で仕事に臨めるように努めています。

Jun：プロデューサーやディレクター

から、次々と新規要素がぶっこまれるので（笑）、エンジニアとしてできる限り希望通りのものを実現しようと考えながら仕事をしています。フロントエンドエンジニアのリーダーになってからは、プランナーからまず私のところに依頼が届くので、自分のタスクを考えつつも、仕事量が担当スタッフ全員でなるべく均等になるような割り振りを心掛けています。
Yu：進行中のタイトルなので、絵の素材も次々と生み出さなければなりません。手を止めてしまうとフィニッシャーなど、残りの作業をする人たちに迷惑をかけてしまうので、限られた時間のなかで、妥協せずにどれだけ良いものを作りだせるかを第一に考え仕事をしています。デザイン的には誰もが好きになってくれる絵柄を目指しています。極度にグロ過ぎず、自分の趣味に走り過ぎず、幅広い層から支持される絵を描いていこうと努力しています。
Yoshie：私もほかの方と同じで、新規のイベントが次々とあるので……。
一同：（笑）
Yoshie：個々のイベントに合わせて、UIも随時変えていかないといけないので、いかに要望に応えられるかということを考えながら作業しています。グランブルーのUIは私ともうひとりのスタッフで相談しながら作っているのですが、スピードを上げつつも、誰もが納得できるクオリティーの高いものが作れるかどうかが課題ですね。ちょっとでも妥協すると、ディレクターの最終チェックが通らないので……。

――― 先輩スタッフとの関係など、職場環境についてお聞かせください。

Yu：先輩とはかなり話せる関係性なのでは思います。自分の意見や要望を言うこともできますし、きちんと話を聞いたうえで適切なアドバイスがもらえます。また、スタッフたちのクリエイティブな発想を最大限に引き出すために、さまざまな事柄が効率化されていて、スピーディーに対応してくれるところもCygamesの特徴だと思います。たとえば、「こういうソフトがほしい」と伝えると、数時間後には自分のデスクに届いているくらいです。
Yoshie：職場環境はもちろんいいのですけど、先輩みんなが自分が持っている情報や技術を教えるということに対してすごく熱心で、仕事をしながら新しい知識やスキルなどを、どんどん習得することもできます。また、黙々と1人で作業に熱中しているときもあれば、企画を見るときにはわいわいとみんなで集まったりするなど、スタッフひとりひとりのフットワークの軽さも魅力のひとつです。

多くの作品に触れるほどいいアイデアが生まれる

――― ユーザー目線で見たグランブルーの面白さは？

Yu：やり込み要素がたくさんあるところですね。
Yoshie：称号を集めたくてどんどんのめり込んでしまう。
Ichi：ソーシャルゲームって暇な時間を見つけてプレイするのが基本だったと思うのですが、グランブルーはガッツリとプレイすることもできるゲームなので、ヘビーユーザーの方も、コンシューマーゲームの感覚で遊べる点がいいなと思います。
Jun：新しい要素がどんどん追加されるので、アイテムの収集やキャラの育成が終わってもまだまだやることがあって飽きないです。
Yoshie：あと、グランブルーは男性キャラが生き生きしているんですよ。
Ichi：なよなよしているキャラが少ないよね。
Yoshie：一見風変わりなキャラクターであっても、ゲームを進めていくと良いところが発見できたりして、それぞれがきちんとキャラ立ちしている点も魅力だと思います。
Yu：騎空団のチャットに「○○がかわいい」って書かれてたりすると、「よっしゃ！」ってなります（笑）。

――― ゲーム業界で働きたい人にアドバイスはありますか？

Ichi：いろいろなことに手を出してみることが大切だと思います。ゲームだけではなくて、アニメだったりスポーツだったり。さまざまな知識や技術をインプットしておくと、周囲の人々とのコミュニケーションも活発になりますし、仕事につながるアウトプットも増えると思います。
Yu：イラストレーターも同じですね。とにかくいろいろなことに興味を持ってほしいです。インプットが増えれば増えるほど引き出しも豊富になって、独創的なものが作れるようになると思います。あと、体力があるといいですね（笑）。
Yoshie：この絵は好きじゃないからこの作品は見ない、メジャーな作品には興味がないなどといった人がたまにいますが、売れるものには売れる理由が必ずあります。好き嫌いをせずにできるだけ多くの作品に触れることで、自分自身の視野も広がり、そこからいいアイデアが生まれてくるのではないかなと思います。
Jun：学生のころはエンジニアってスキルが何より大事なんじゃないかと考えていましたが、実際に会社に入ってみると、個々のスキル以上に、チームみんなの気持ちが同じ方向に向いていることの方が重要なのではと感じています。ひとつの仕事を完成させるには、数多くの人々が携わっています。いろいろな人と関わりを持って、コミュニケーション能力を高めておくことも大切ではないでしょうか。

――― 今後の目標を教えてください。

Yoshie：グランブルーのUIの基礎を作った先輩がいるのですが、将来的にはその人のようにイラストも描けてUIのチェックもできるようになりたいです。
Yu：グランブルーには甲冑をまとったキャラクターが多いので、一度それらを全部脱がした姿を描いてみたいですね。そういうイベントがあったら喜んで描きますよ（笑）。
Jun：ゲームをひとりですべて作ってみたいです。プログラムからイラストまですべて。
Ichi：ブラウザだけでなくアプリでも、グランブルーがランキング1位を取れるようになることが目標です。

リリース１周年までの歩みを年表で振り返る！！

グラブルHistory

2015年3月10日に、正式サービス開始から1周年を迎えたグランブルーファンタジーの、開発当初からこれまでの主な出来事をピックアップ。苦労と努力が生み出した、グラブル激動の歴史を振り返る。

【2012年】

10月中旬

グランブルーのもととなるイラストの制作開始

・イラストが溜まっては確認を繰り返す。このころは空を飛ぶ軍艦の話になる予定だった。

12月中旬

絵のコンセプトが固まる

・軍艦の話はやめることとなる。

【2013年】

1月中旬

「グランブルーファンタジー」プロジェクトチーム発足

・プロジェクトマネージャーに春田氏就任。
・初期メンバーとして、福原氏がプランナーで参画。
・皆葉氏の描いたイラストを使い、アニメーションの試作を開始。

2月中旬

企画初案の紹介、初期メンバーを集めたキックオフMTG開催

・4人のプランナーが、α版に向けた「マイページ・編成」「クエスト」「バトル」それぞれの仕様書を作成。

2月下旬

α版のマイページデザインとキャラクターイラストがアップ



3月上旬

企画メンバー主体のゲーム企画合宿を開催

・オーバードライブ、ブレイクなどのモードシステムの仕様が企画合宿で生み出される。

3月下旬

初のα版が完成

・マイページとバトル画面が動作するようになる。

4月上旬

β版に向けて各仕様が一新

・企画メンバーだった福原氏がディレクターに就任。

5月上旬

β版第１弾が完成

・iPhoneではほとんど動作しない重たいバージョンだった。

6月上旬

β版第２弾が完成

・効果音とBGMがついた最初のバージョンとなるが、ダウンロード容量が膨大で、動作がより重たくなる。
・バトル画面などで画像がぼやける現象が発生し、しばらくこの問題を含め、容量改善や動作改善がプロジェクトの課題となる。
・福原氏が人知れず仕様を大幅に変更し、バトル画面Ver.2のモックを作る。

7月中旬

β版第３弾が完成

・ゲームタイトルが決定し、会話シーンのフォントがデフォルトから専用のものとなるなど、現在のゲームの雰囲気にかなり近づいたバージョンとなる。
・リリース予定日が9月に決定。
・福原氏が懲りずにバトル画面Ver.3のモックを作る。
・長らく試作を続けていた、キャラクターのアニメーションに関する作業フローが固まる。さらに、これまでバトル画面では静止画だったモンスターをアニメーションにすることに。

8月上旬

β版第４弾が完成

・動作が重たい部分を解消できないため、1カ月以内にブラウザ版の改良が見込めない場合は、ネイティブ版の制作へ移行することに。9月のリリース予定もいったん延期に。
・福原氏がリリース版に近いバトル画面Ver.4と、クエスト画面のリニューアル版モックを作る。
・デフォルメキャラのデザインが完成する。

9月中旬

β版第５弾が完成

・マルチバトルのリアルタイム通信のシステムが実装され、バトル画面もリリース時とほぼ同様のものとなるが、レスポンスが悪い点など課題が残る。
・編成システムは大幅に刷新され、UIもリリース時とほぼ同様のものになる。パーティ編成人数は8体から6体へ減らし、バトルの参加キャラの数は5体から4体へ変更になった。

10月上旬
β版第6弾が完成
・通信容量が格段に軽減されたバージョンとなり、ボイス部分が初実装。社内からリリース承認が出た最初のバージョンとなる。
・リリース日が2013年12月17日（火）に決定となる。
・おすすめクエストやローディングアニメーション、属性ダメージの数字をオリジナルフォントにするなど、細かなブラッシュアップが行われる。

11月9日
「グランブルーファンタジー」制作発表会を開催
・六本木ニコファーレで行われる。

11月中旬
β版第7弾が完成
・プレイを続けると動作が重たくなる現象が確認され、この解決が最優先事項となる。

12月5日
先行体験会を開催

12月6日
第1回クローズドβテストを開催
・初の事前登録CM放送を開催。

12月15日
正式サービスの開始延期を発表

【2014年】
2月18日
第2回クローズドβテストを開催
・マルチバトル専用のUIや、チェインバーストや騎空団の機能、軽量版の実装など、新たな要素を多数追加。

3月5日
公式サイトがオープン
・正式サービスを3月10日に開始することを発表。



3月10日
正式サービス開始

3月14日
登録ユーザー数が10万人を突破

5月2日
正式サービス後、初のテレビCMとGooglePlay版、iOS版のアプリ配信開始

5月15日
パソコン版アプリ配信開始

5月22日
登録ユーザー数が100万人を突破



6月30日
正式サービス開始100日記念「レジェンドフェス」開催

7月2日
前任の木村氏に代わり、プロジェクトマネージャーを務めていた春田氏がプロデューサーに就任

8月10日
ラジオ番組「ぐらぶるちゃんねるっ！」第1回放送

8月15日
コミックマーケット86に参加
・グランブルーファンタジー初のグッズが発売。

10月7日
登録ユーザー数が200万人を突破



12月26日
小説版「グランブルーファンタジー」発売

12月28日
コミックマーケット87に参加
・グランブルーファンタジーの特製グッズを　販売。

【2015年】
1月31日
登録ユーザー数が300万人を突破



「ニコニコ闘会議2015」に参加
・初の「ぐらぶるちゃんねるっ！」の出張版として生放送イベントを実施。

3月10日
正式サービス開始から1周年
・新ジョブ「忍者」「侍」、ゼニスシステムの登場など、さまざまな大型アップデートを実施。



構成・執筆　Miles Plus（片岡道明、吉沢英幸、柴野洋吏）

装丁・本文デザイン　Miles Plus（船場俊久）

編集　藤原遼太郎

監修・協力　株式会社Cygames

発行人　原田 修

編集人　串田 誠

発行所　株式会社一迅社
〒160-0022
東京都新宿区新宿2-5-10 成信ビル8F
03-5312-6132（編集部）
03-5312-6150（販売部）

ISBN 978-4-7580-1430-4
Printed in JAPAN

